

4 195002 704998 10


Position Nr. 93
Die geöffnete Lotusblüte
NEU!
AXE
thai massage
MACHT DICH LOCKER FÜR DIE LADIES
Mehr Positionen: www.axe.de
AXE thai massage: Tigergras-Öl und Bali-Meersalz
für eine wahrhaft geschmeidige Duscherfahrung

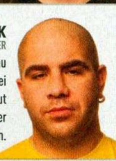
Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
ACTION- & ONLINESPIELE, EGO-SHOOTER
... freut sich auf die Games Convention und blickt auf eine PC ACTION-Ausgabe mit reichlich guten Spieletests. Es geht wieder los!



JOACHIM HESSE
EGO-SHOOTER, ACTION-ADVENTURES
... tingelt als Trauzeuge durch die Lande und hat sich vorgenommen, in diesem Jahr nicht nackt über die Games Convention zu laufen.



AHMET ISCITÜRK
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER
... findet, dass es keine Sau was angeht, was er so nebenbei treibt, und deshalb verabscheut er seine Kollegen, die an dieser Stelle ihr Innerstes offenbaren.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... hat geahnt, dass der Sommer genau dann zu Ende geht, wenn sein Urlaub beginnt, und verflucht den hinterhältigen Wettergott.



MARC BREHME
ADVENTURES, MAPS UND MODS
... wünscht allen Blinkmuffeln einen langsamen und qualvollen Tod und philosophiert über einen möglichen Tapetenwechsel. Urinfarben ist nämlich kacke.



RALPH WOLLNER
SPORT- UND RENNSPIELE
... wird langsam wegen seiner anstehenden Hochzeit nervös. Am 16. September ist es endlich so weit und Wollner kommt unter die Haube.



HARALD FRÄNKEL
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER
... freut sich wie Sau, dass es endlich wieder kühler ist. Alle, die meckern, dürfen ihm gepflegt den Buckel runterrutschen. Es kann nicht kalt genug sein!

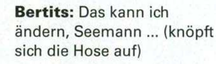


LUKASZ CISZEWSKI
MEHRSPIELER-SHOOTER UND ACTIONSPIELE
... musste im Stadion fast kotzen, als sein Liverpool FC Anfang August im Freundschaftsspiel gegen den FSV Mainz 05 mit 5:0 verlor.



ALEXANDER FRANK
STRATEGIE-, ACTION- UND ROLLENSPIELE
... will einen redaktionseigenen Drogenautomaten, weil ihm das Gas, das hier für PCA-Redakteure der Luft beigemischt wird, nicht mehr ausreicht.

Er muss hacken!



Die Hitzewelle ist vorbei, die Games Convention beginnt und wir sind fertig.

Fränkel: Ich habe in zwei Tagen ungefähr 100 Stunden *Gothic 3* gespielt und einen achtseitigen Riesenartikel dazu verfasst. Ich spüre kein Leben mehr in mir!

Bertits: Das kann ich ändern, Seemann ... (knöpft sich die Hose auf)

Bigge: Aufhören! Was ist denn nur mit Ihnen los! Iscitürk, berichten Sie!

Iscitürk: *Call of Juarez* getestet und für sehr gut befunden, Sir! *Bad Day L.A.* getestet und für lustig befunden, Sir! Mit den *Postal 3*-Entwicklern geredet und Angst bekommen, Sir!

Hesse: Da fällt mir ein, dass unser Heinrich ja bei den *Brothers in Arms 3*-Machern vor Ort war. Klingt saumäßig interessant, die Geschichte.

Ciszewski: Das alles verblasst doch gegen meinen *El Matador*-Test, Alter! Schade, dass ich wahrscheinlich der einzige Mensch der Welt bin, der das Teil in dieser Form gezockt hat.

Wollner: Krass, dass die das Spiel echt noch mal komplett umbauen wollen, weil es angeblich zu böse für die Welt ist. Dabei war es doch total spaßig!

Brehme: Da werden Spiele kastriert, weil man mündigen Bürgern so etwas ja unmöglich zumuten kann. Die sollten lieber mein Leben kastrieren, denn das kann man wirklich niemandem zumuten! Damals im Osten, da war alles besser!

Hesse: Reißen Sie sich zusammen! Wir müssen jetzt erst mal bestimmen, wer zur Games Convention fährt.

Iscitürk: Es gibt zwei Dinge, die ich seit zehn Jahren vermiede: den Nürnberger Christkindlesmarkt und die DDR zu besuchen. Ich bleibe hier!

Frank: Ich war lang genug im Osten. Bin sogar dort geboren. Ich bleib dann lieber auch hier!

Bertits: Ich tanze den Cha-Cha-Cha wie eine rassige Südländerin!

Hesse: Genug! Dann fahren eben Herr Wollner und ich dahin.

Bigge: Ich komme mit. Bei diesen Verrückten hier will ich keine Sekunde länger bleiben.

Fränkel: Mir soll es recht sein. Ich zock jetzt erst mal *Gothic 3* weiter und ergötze mich an der Vorstellung, dass mich deshalb 5.545.678 Menschen beneiden. Ich bin ein unsterblicher Gott!



El Matador

Seit dem Schaf Dolly wissen wir: Auch Klone können unterhaltsam sein. Frogsters **Shooter** bedient sich der Zeitlupen-Action von Remedys *Max Payne*-Serie und kommt mit einer kurzweiligen Geschichte rund um kolumbianische Drogenbosse und ihre Verfolger daher.

Gothic 3

Alles wird gut. Produzent Michael Paeck von JoWood präsentierte uns eine spielbare Alpha-Version von **GOTHIC 3** mit verbesserter Optik, Bedienung, künstlicher Intelligenz und allem Pipapo. Zücken Sie gegen Saurier und Gargoyles das Schert und retten Sie Myrtana!

PC ACTION 10/2006

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

AKTUELL

BLICKPUNKT

VORSCHAU

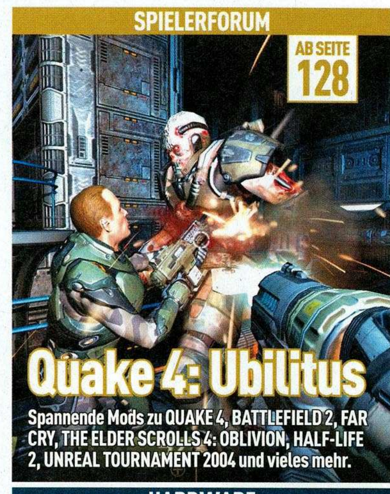
THEMA DES MONATS:

TEST

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE





AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

Vollversionen: Gothic 2: Die Nacht des Raben (Add-on) • Rollercoaster Tycoon 2 • **6 Spiele-Demos:** Bad Day L.A. • Die Siedler 2: Die nächste Generation • Dream Pinball 3D: Two Worlds Tisch • Geheimakte Tunguska • Hui Buh das Schlossgespenst • Panzer Elite Action: Dunes of War Sword of the Stars • **10 Videos:** Anno 1701 • Brothers in Arms: Hell's Highway • Dark Messiah of Might and Magic (Mehrspieler) • Die Siedler 2: Die nächste Generation • Die Sims 2: Erste Schritte • Elveon • Gothic 3 • Moderatorinnen-Casting in der „Schleuder" • Need for Speed: Carbon • Sin Episodes: Emergence (Ab-16-Fassung)

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben, aber ohne die Demos von Dream Pinball 3D: Two Worlds Tisch, Geheimakte Tunguska, Panzer Elite Action: Dunes of War, Sword of the Stars. Dafür mit den Demos von Call of Juarez und Dark Messiah of Might and Magic. Außerdem zusätzliche Videos von El Matador und Quake 4: Ubilitus (Mod-Video) sowie ein Ab-18-Video von Sin Episodes: Emergence und die beiden Gratis-Shooter Alien Arena 2006 und Sauerbraten.

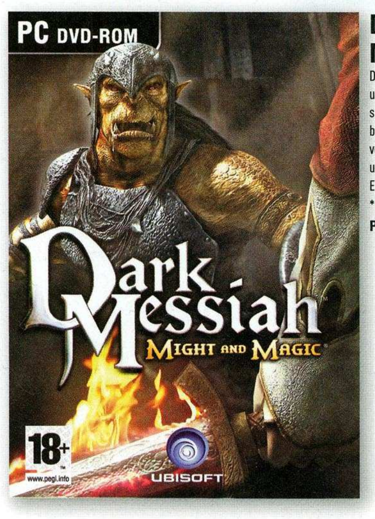
AUF SEITE 176: DER KOMPLETTE INHALT DER DVD

Spiele in diesem Heft

Holen Sie sich Ihr Spiel!

Hammer-Spiele für null Komma nichts *

* Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, kann als kostenloses Dankeschön ein Top-Spiel als Prämie abgreifen.



DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC*

Den Spieler erwarten grausame Kämpfe mit unbarmherzigen und gnadenlosen Gegnern. Die Schwertkämpfe sind spektakulär inszeniert und gegen die gigantischen und bösartigen Kreaturen steht ein riesiges Arsenal an verheerenden Waffen zur Verfügung. Die Grafik und die unglaublichen Spezialeffekte lassen keine Wünsche offen. Erscheint: September 2006.

* Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.

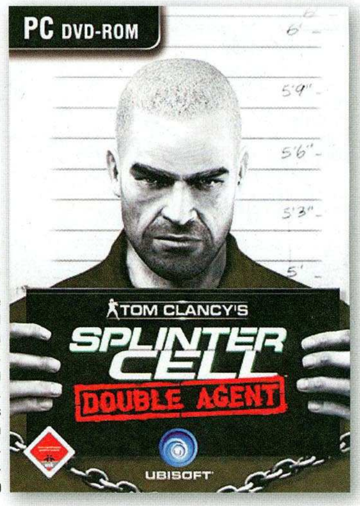
PRÄMIENNUMMER: 003040

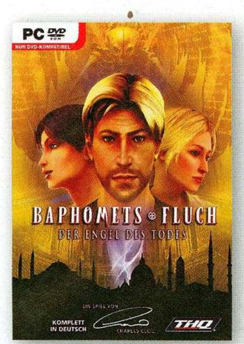
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT*

Tom Clancy's *Splinter Cell: Double Agent* knüpft an die traditionelle Innovationsfreude der *Splinter Cell*-Reihe an und revolutioniert das Spionage-Action-Genre. Es führt ein nie da gewesenes Doppelagentenkonzept und ein neues Spielprinzip ein. Zum ersten Mal erlebt der Spieler die unbarmherzige Spannung und die gnadenlosen Zwangslagen im Leben eines Doppelagenten. Technik, Spielerlebnis und Inszenierung bilden ein gelungenes Gesamtpaket. Sam Fishers vierter Auftritt gerät erneut zum absoluten Kracher! Erscheint : Oktober 2006.

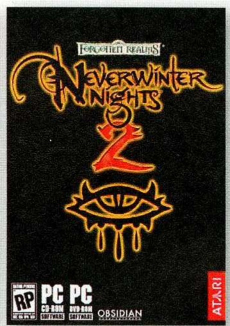
* Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.

PRÄMIENNUMMER: 003050

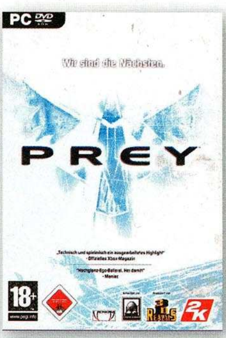




BAPHOMETS FLUCH: DER ENGEL DES TODES
Packende Storyline voller Intrigen und Wendungen, basierend auf Fakten, Mythen und Fiktionen. Erscheint: September 2006.
PRÄMIENNUMMER: 003052



NEVERWINTER NIGHTS 2
Herausragende Grafik, komfortablerer Editor und mehr Einzelspieler-Spaß als beim Vorgänger: *NWN 2* hat alles, was ein gewaltiges Rollenspiel braucht. Erscheint: September 2006.
PRÄMIENNUMMER: 003029



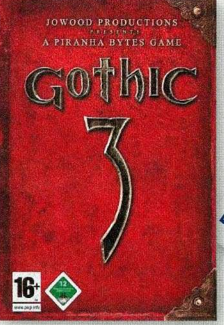
PREY *
Der Ego-Shooter *Prey* ist atmosphärisch dicht, technisch beeindruckend und superspannend. Kaum zu glauben, was Sie hier erleben!
* Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.
PRÄMIENNUMMER: 002947



MEDUSA 5.1 PRO GAMER EDITION
Erleben Sie eine Welt unvergleichlicher Surround-Sounds! Mit dem *5.1 Surround Headset* befinden Sie sich stets mitten im Geschehen. Nicht nur für Spieler ein Muss!
PRÄMIENNUMMER: 003034



SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION
Das zeitlose Spielerlebnis und der faszinierende Charme der Knuddelgrafik garantieren viele unterhaltsame Stunden und durchspielte Nächte.
PRÄMIENNUMMER: 003051



GOTHIC 3
Noch nie sah die Welt von *Gothic* schöner aus. Die Umgebungen kommen dank deutlich mehr Details noch lebendiger rüber. Ein Hammer! Erscheint: 13.10.2006
PRÄMIENNUMMER: 003028



50 EURO GUTSCHEIN VON PLAYCOM
Gehen Sie shoppen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung.
PRÄMIENNUMMER: 002918



RUSH FOR BERLIN COLLECTOR'S EDITION
Schicken Sie Ihre Helden in den Kampf! Die Collector's Edition enthält neben weiteren Boni auch eine Adler-Statue aus Metall.
PRÄMIENNUMMER: 002999

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

PA PR 36

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Die zum Tode verurteilten Namensgeber Kane und Lynch machen auf ihrem blutigen Weg vor nichts halt.

»Ständig nackt: Chinesen.«

KANE & LYNCH: DEAD MEN

Da bist du der Psycho!

Die *Hitman*-Macher kündigen einen neuen Titel an. Diesmal schlüpfen Sie in die Haut eines verurteilten Psychopathen.

ACTION-ADVENTURE | Stellen Sie sich ein Pärchen vor, das in etwa so harmoniert wie George Bush mit Saddam Hussein oder ein Mann mit Alice Schwarzer. Zwei Kerle, die unterschiedlicher nicht sein könnten: Kane und Lynch. Der eine ist ein gescheiterter Söldner, der andere ein psychopathischer Mörder. Das Duo kann sich auf den Tod nicht leiden, muss jedoch zusammenarbeiten, um ein großes Geldvermögen unter die Fuchtel zu bekommen. Zumindest in der Theorie – in der Praxis sitzen die Tunichtgute hinter schwedischen Gardinen und warten auf ihre Hinrichtung. Viel Spielzeit haben die beiden schweren Jungs also nicht mehr, meinen Sie? Im Gegenteil! Irgendwie sollen sich die Halunken ja schließlich befreien.



»Behindertengerecht: Tür.«

Die Protagonisten hassen sich wie die Pest, müssen aber dennoch zusammenarbeiten.

VERSPRICH DICH NICHT!

Wie jedoch der Weg an die frische Luft konkret aussieht, verraten die Entwickler von IO Interactive noch nicht. Angekündigt ist dagegen, *Kane & Lynch: Dead Men* mit einem umfangreichen kooperativen sowie einem Online-Modus auszuliefern. Vor allem Team-Taktiken sollen eine zentrale Rolle spielen. Die PR-Abteilung verspricht selbstverständlich vollmundig ein ultimatives Spielerlebnis: „Einen vergleichbaren Titel hat noch kein Spieler dieser Welt gesehen. Dies gilt sowohl für die Grafik als auch für das Gameplay. [...] Wenn Sie jetzt noch eine packende Story, einen Anti-Helden und einen Psychopathen hinzufügen, haben Sie *Kane & Lynch: Dead Men*, die ultimative Next Generation-Erfahrung", so Larry Sparks von Eidos, dem Vertrieb. Gut, der Mann macht auch nur seinen Job ... Interessant ist auf jeden Fall, dass der Titel sich offensichtlich nur an Erwachsene wendet. Bereits die Ankündigung spricht von einer „gewalttätigen und chaotischen Reise" der beiden Protagonisten sowie ihrer „brutalen" Einstellung zu Recht und Unrecht. Erscheinen soll das Knast-Abenteuer übrigens im Laufe des nächsten Jahres. Einen genaueren Zeitraum nennt Eidos im Moment noch nicht.

Alexander Frank

Info: www.ioi.dk

2142 BATTLEFIELD

COLIN MCRAE: DIRT

Fahr den Karren in den Dreck


»Feige: sich aus dem Staub machen.«

»Seltenes Phänomen: Siamesische Zwillingsautos.«

Zu all den Neuheiten gesellen sich weiterhin Klassiker wie Zeitfahren und Etappenrennen.

In *Dirt* gibt es erstmals ausladende Wüstenrennen à la Paris-Dakar: Finden Sie den schnellsten Weg zum Zielort!

Im siebten Teil bekommt die Kultserie einen neuen Namen spendiert. Das ist aber bei Weitem nicht die einzige Änderung.

RENNSPIEL | In Zukunft wollen die britischen Entwickler den Querfeldeinrennen mehr Aufmerksamkeit widmen. Das bedeutet natürlich nicht, dass Sie auf die vielen Original-Rallyes rund um den Globus verzichten sollen. Die Codemasters wollen lediglich frischen Wind in die Rennspielreihe bringen und den Spieler neben beliebten Modi wie Zeitfahren und Etappenrennen mal etwas anderes bieten. So soll es in *Dirt* jede Menge neuer Mehrspieler-Optionen geben, darunter ausgiebige Wüstenrennen à la Paris-Dakar. Behalten Sie die Orientierung und finden Sie den schnellsten Weg zum Ziel, lautet die Aufgabe. Außerdem an Bord: der berüchtigte Pikes-Peak-International-Wettbewerb. Da brettern Sie mit 850 PS starken Boliden durch die kurvenreichen Rocky Mountains – ohne Streckenbegrenzung. Der neue *Colin McRae* geht 2007 an den Start.

Ralph Wollner

Info: www.codemasters.de/dirt

LEGEND: HAND OF GOD

Landwirt angegriffen


»Echte Kunst: Schuppen flechten.«

In der Nähe einer Farm zückt der Held das Schwert und bereitet sich auf den nächsten Kampf vor.

Greifen Sie zu Mistgabel und Schwert und retten Sie die Bauern des Landes vor finsteren Dämonen.

ACTION-ROLLENSPIEL | Trotz fortgeschrittener Zivilisation sind die Menschen noch immer Jäger und Sammler. Diesen Trieb macht sich auch das Hamburger Entwicklerstudio Master Creating zunutze und schickt Sie 2007 in *Legend: Hand of God* in actiongeladene Kämpfe mit grauenhaften Kreaturen und auf die Suche nach immer besseren Gegenständen und Waffen. Wer also *Diablo*, *Sacred* und *Titan Quest* liebte, stürzt sich mit Inbrunst in die *Legend*-Missionen, die Auswirkungen auf die Spielwelt haben. Retten Sie beispielsweise Flüchtlinge, kaufen Sie später in deren Lager ein. Lassen Sie sie aber verrotten, hat das zur Konsequenz, dass Sie Ihr Hab und Gut nur woanders verscherbeln können. Die Kämpfe wollen die Entwickler besonders spektakulär in Szene setzen, verzichten dafür aber auf einen Mehrspieler-Modus und eine zufallsgenerierte Welt.

Andreas Bertits

Info: www.anaconda-game.de

LIES MICH!

Electronic Entertainment Expo (E3)



Vermischtes | Dieses Jahr fand wohl die letzte traditionelle E3 in Los Angeles statt. Für 2007 speckt die Messe mächtig ab und konzentriert sich aufs Wesentliche: den Kontakt zwischen Industrie- und Pressevertretern, wie zum Beispiel uns fachmännischen PC ACTION-Redakteuren. Wahrscheinlich verzichten die Veranstalter nicht nur auf pompöse Stände, sondern auch auf die beliebten Messe-Babes (Foto). Skandal! „Es ist nicht länger notwendig und effizient, eine große Industrie-Mega-Show zu veranstalten", lässt Douglas Lowenstein von der Entertainment Software Association (ESA) verlauten. (LC)

Info: www.e3insider.com/portal

Jade Empire



Rollenspiel | Biowares spaßiges Konsolen-Rollenspiel erscheint bekanntermaßen auch für den PC. Neben einer intuitiven Maus- und Tastatursteuerung und höheren Bildauflösungen, bietet die PC-Fassung von *Jade Empire* auch eine verbesserte künstliche Intelligenz, neue Monster und Feinde, sowie frische Kampfbewegungen. Nun sind auf der offiziellen Internetseite neue Bilder aufgetaucht, die sich Rollenspiel-Anhänger unbedingt reinziehen sollten. Termin: Ende des Jahres. (LC)

Info: jade.bioware.com

Fußball Manager 2007

Sportmanager | Es ist so sicher wie das Amen in der Kirche: Ende Oktober erscheint der neue *Fußball Manager* für das Jahr 2007. Der Gottvater der Serie, Gerald Köhler, beglückte uns diesen Monat mit einem Besuch in der Redaktion und präsentierte unter anderem den *Sim City*-ähnlichen Aufbau-Modus, bei dem Sie Ihr Vereinsgelände mit 100 Gebäudetypen ausbauen. Außerdem steuern Sie in der Variante Spielerkarriere einen einzelnen Kicker Ihrer Mannschaft im 3D-Modus. Nett! (LC)

Info: www.fussballmanager2006.de

TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTRIEB
1	▲	2	Guild Wars: Factions	Flashpoint
2	▼	1	Titan Quest	THQ
3	▲	8	Die Sims 2	EA
4	▼	3	World of Warcraft	Vivendi
5	▲	10	Counter-Strike Source	Vivendi
6	▲	NEU	Prey	Take 2
7	▼	4	FIFA Fußball-WM 2006	EA
8	▲	NEU	Civilization 4: Warlords	Take 2
9	▲	NEU	Die Sims 2: Open for Business	EA
10	▼	7	Rise & Fall	Midway

Quelle: SATURN

AUF AB-18-DVD DEMO

AUF DVD VIDEO

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Hinter Rittern

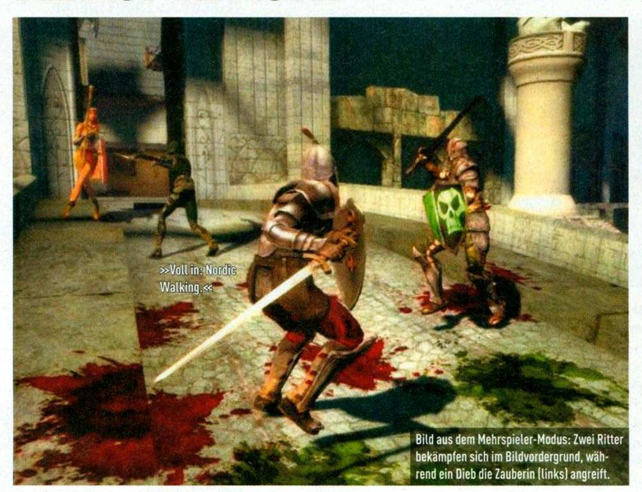


Bild aus dem Mehrspieler-Modus: Zwei Ritter bekämpfen sich im Bildvordergrund, während ein Dieb die Zauberin (links) angreift.

Falls Sie Ab-18-Abonnent sind, freuen Sie sich: Auf unserer DVD finden Sie die Demo zum Fantasy-Actionkracher.

ACTION | Vor gut einem Jahr präsentierten wir Ihnen weltexklusiv den vielversprechenden Actiontitel im neuen *Might and Magic*-Universum. Nun darf sich die Zockerschaft selbst davon überzeugen, wie spaßig es ist, Orks, Trolle und Ritter zu verdreschen. Denn die so genannte „Body Awareness"-Technik vermittelt ein einzigartiges Mittendrin-Gefühl. Beispiel: Ein Ork packt Sie am Hals, guckt grimmig und schmeißt Sie mit Schmackes durch den Raum. Sie landen auf dem Rücken, richten sich auf und behalten dabei den Gegner über Ihre Brust hinweg im Blick, Arme und Beine sind stets zu erkennen. Genial! Die Demo beinhaltet das Tutorial sowie einen Teil der beeindruckenden E3-Demo. Außerdem haben wir uns diesen Monat den in England produzierten Mehrspielerpart vergegenwärtigt und sind positiv überrascht: In einer Art *Battlefield* im *Might and Magic*-Gewand liefern Sie sich hitzige Nahkämpfe, zaubern Feinde über den Haufen oder machen sich als Dieb unsichtbar und lauern nichts ahnenden Spielern auf. Auf unserer DVD befindet sich auch ein Filmchen zu diesem lässigen Crusade-Modus. Kleiner Wermutstropfen: Der Veröffentlichungstermin von *Dark Messiah* verschiebt sich auf „Mitte bis Ende Oktober", verlautet Vertrieb Ubisoft.

Lukasz Ciszewski

Info: www.mightandmagic.com

Körperwelten

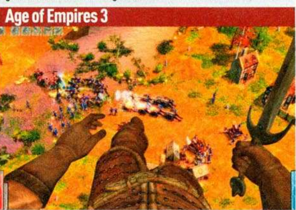
Bei *Dark Messiah* bestaunen Sie den virtuellen Körper des Helden aus der Ego-Perspektive. Folgende Titel haben dies auch versucht.

Darkstar One



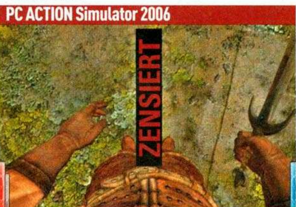
Dieses Bild aus einer frühen Alpha-Version von *Darkstar One* zeigt, wie der Spieler aus der Ego-Perspektive elegant durch den Weltraum stampft. Uncool ist jedoch, dass nach wenigen Sekunden die Anzeige „Sie sind tot!" erscheint.

Age of Empires 3



Auch bei *Age of Empires 3* haben die Entwickler die so genannte „Body Awareness"-Funktion ausprobiert. Resultat: Der Spieler tritt unfreiwillig alle Einheiten und Gebäude zu Brei und verliert.

PC ACTION Simulator 2006



Der lang erwartete Ego-Shooter namens *PC ACTION Simulator 2006* wird wohl nie erscheinen. Grund: Manche Körpertexturen sind so riesig, dass sie kein Computer in absehbarer Zeit darstellen könnte.



DER HINTERM TEICH MOTZT

HEINRICH LENHARDT WEINT DER ABGESÄGTEN US-SPIELEMESSE E3 WENIG TRÄNEN NACH



„Wir sehen uns nächstes Jahr wieder", bleibt eine leere Drohung: Der amerikanische Messe-Moloch E3 hat in dieser Form ausgedient.

Leipzig >>> Los Angeles

Es gibt diese großen Erleuchtungen im Leben, auf die man langsam, aber unaufhaltsam zusteuert, auch wenn einem das noch nicht bewusst ist. Aber dann hast du diesen einen Moment, in dem dir alles klar wird, und du weißt, welchem Schicksal du ausgeliefert bist – es gibt kein Zurück mehr. So etwas gibt es nicht nur im Traualtar-Umkreis, sondern auch angesichts großer Branchenerschütterungen. Dass die alljährlich in Los Angeles stattfindende E3-Messe in die Tonne gehört, wurde mir im Jahr 2004 endgültig klar. Da versuchte ein vorführender Strategiespiel-Designer vergeblich, in seinem stickigen Kabäuschen gegen den subgewooferten Lärmteppich der anliegenden Stände anzubrüllen. Heiserkeit, Schweißausbrüche, Irritationen – und das schon am Morgen des ersten Messetags. „Was machen wir hier eigentlich?" Diese Frage stellten sich inzwischen auch einige der größten Aussteller, die vor ein paar Wochen den gemeinsamen Ausstieg aus der E3 verkündeten: zu aufwendig, zu teuer, zu viel Spektakel, zu wenig Business. Als Fachmesse war die E3 von Anfang an geplant gewesen, aber lasche Registrierungsanforderungen unterminierten diesen Anspruch, die Schar der offensichtlichen E3-Touristen wuchs mit den Jahren. Ironie des Schicksals: Electronic Arts, einer der Rädelsführer der E3-Absager, trug im Laufe der Jahre mit immer protzigeren und lauteren Ständen maßgeblich zum Verfall der Sitten bei. Die E3-Implosion führt jedenfalls dazu, dass die Leipziger Games Convention zum Messemekka der westlichen Computerspielewelt aufsteigt. Untrügliches Zeichen: Immer mehr US-Spielemacher erkundigen sich bei mir nach der korrekten Aussprache (beliebt, aber falsch: „Liebzick"). Freier Publikumszugang, Businessbereich für die Aktenköfferchen-Fraktion, deutsches Bier - wer will da Los Angeles vermissen? Ich nicht.



In *Scarface* legen Sie sich mit Drogenbanden und der Polizei an. Wer geschickt ist, spielt beide Parteien gegeneinander aus.

»Hat Schluck auf: K.I.T.T.«

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
Narbe bekennen!

Nach all den Jahren verpasst Radical Entertainment dem bekannten Film aus den 80er-Jahren eine PC-Umsetzung.

ACTIONSPIEL | In *Scarface* schlüpfen Sie in die Haut von Tony Montana, dem Helden des Film von Al Pacino. Sie starten eine Karriere als Kleinkrimineller und versuchen, in der Untergrundszene vom sonnigen Miami Fuß zu fassen. Wer es geschickt anstellt, stampft ein ganzes Gaunerimperium aus dem Boden und verdient mit Drogengeschäften und Geldwäsche jede Menge Zaster. Mit dem nötigen Kleingeld in der Rückhand kaufen Sie sich Einrichtungen wie Banken, Plattenläden oder Waffengeschäfte. Die frei begehbare Stadt bietet viel spielerische Freiheit, und sobald sich Ihr Ruf erst mal in der Szene herumgesprochen hat, hagelt es diverse Aufträge. So liefern Sie sich packende Autoverfolgungen mit der Polizei oder tragen im Hinterhof Bandenkriege aus. Die stark an *GTA: Vice City* erinnernde, grellbunte Optik hätte allerdings noch einige Schönheitsoperationen in Form von feineren Texturen und Bump Mapping nötig. *Scarface* soll Ende des Jahres erscheinen. Ralph Wollner

Info: www.scarfacegame.com

STAR WARS: EMPIRE AT WAR – FORCES OF CORRUPTION
Unter guten Sternen

Seit *Empire at War* lassen sich die Begriffe *„Star Wars"* und „gute Echtzeit-Strategie" ohne Gewissenskonflikte in einem Satz unterbringen. Bald erscheint das Add-on.

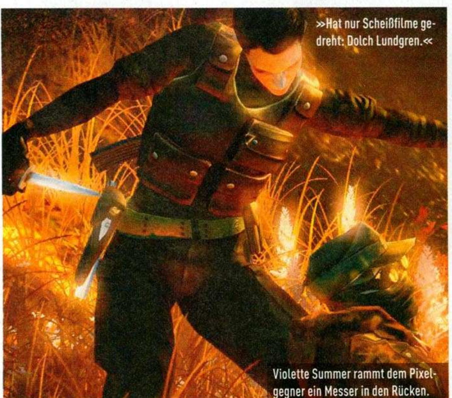


»Praktisch: Vorne Dildo, hinten Taschenlampe.«

Forces of Corruption verspricht neben frischen Story-Abschnitten neue Helden und Einheiten für alle Fraktionen.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Die Erweiterung *Forces of Corruption* widmet sich den filmischen Episoden 5 und 6. Die Rebellen kaperten endlich ihren ersten Todesstern und zerlegten ihn wie polnische Autodiebe in seine Einzelteile. Im Universum herrscht Chaos – ideale Bedingungen für Kriminelle. Deshalb mischt sich eine dritte Partei mit lauter Verbrechern und anderem Gesindel unter der Führung des Oberfieslings Tyber Zann in den galaktischen Krieg ein. Neben neuen Helden und Einheiten wertet *Forces of Corruption* das Hauptspiel um 13 frische Planeten auf. Ebenfalls neu ist Ihre Vorgehensweise: Als Angehöriger der kriminellen Organisation vermeiden Sie offene Kämpfe und schicken stattdessen Saboteure zu den gegnerischen Stützpunkten. Diese verlangsamen die dortige Produktion und schaden somit dem Feind. Die Korruption des Universums beginnt voraussichtlich im vierten Quartal 2006. Alexander Frank

Info: http://www.petroglyphgames.com/games/starwars_foc.php



»Hat nur Scheißfilme gedreht: Dolch Lundgren.«

Violette Summer rammt dem Pixelgegner ein Messer in den Rücken.

SABOTAGE 1943
Europa-Tournee

Widerstandskämpferin Violette Summer reist während des Zweiten Weltkriegs durch unseren Kontinent und haut Nazis auf die Eier. Und das möglichst lautlos.

ACTION-ADVENTURE | Am besten lässt sich *Sabotage 1943* als *Splinter Cell* im Zweiten Weltkrieg beschreiben – mit dem Unterschied, dass der Sam Fisher im Schleichtitel von Dtp Möpse besitzt. Auf der Jagd nach Pixelnazis dackeln Sie durch die legendäre Notre-Dame-Kathedrale in Paris, den Hamburger Hafen, die Bunker der französischen Maginot-Linie und die polnische Hauptstadt Warschau. Die neuen Bilder und ein uns präsentiertes Video des Schleich-Shooters machen einen guten Eindruck. Übrigens: Falls Sie schon jetzt Bock auf eine Partie *Sabotage 1943* haben, dann besuchen Sie einfach den Anaconda-Stand auf der diesjährigen Games Convention. Sonst müssen Sie bis Januar 2007 warten. Lukasz Ciszewski

Info: www.sabotage-game.de

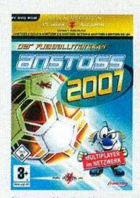
LIES MICH!



Caesar 4

Aufbau-Strategie | Hurra! *Caesar 4* ist der erste Titel der Serie, der auf eine 3D-Engine setzt. Durch die räumliche Optik kommen viele Details erst richtig zur Geltung und der Titel wirkt wesentlich lebendiger als die Vorgänger. Sie übernehmen die Rolle eines römischen Gouverneurs und versuchen mit dem Aufbau einer blühenden Metropole die Gunst des Imperators zu erlangen. Wenn Sie es richtig anstellen, steigen Sie selbst irgendwann zum Caesaren auf. Bis es soweit ist, wehren Sie sich gegen wilde Barbarenhorden, fahren ordentliche Gewinne ein und halten die Bevölkerung bei Laune. Um Abwechslung zu gewähren, vertraut Ihnen der Imperator ab und zu Extraaufgaben an. Fans freuen sich auf den Winter, denn *Caesar 4* soll noch dieses Jahr in die Regale kommen. (RW)

Info: www.caesariv.com



Anstoß 2007

Sportmanager | Der neueste Teil der Fußballmanager-Serie hat den Gold-Status erreicht und ist seit dem Bundesliga-Start am 11. August im Handel. Anlässlich des 15-jährigen Bestehens von Ascaron gibt es *Anstoß 2007* in einer schmucken Jubiläumsedition, die neben der jüngsten Version Vorgängertitel der Serie beinhaltet (*Anstoß 2 Gold, Anstoß 3, Anstoß Action, Anstoß 4 Edition 03/04*). Da uns Ascaron aber offensichtlich vergessen hat, haben wir kein Rezensionsexemplar bekommen – deshalb befindet sich kein Test zu *Anstoß 2007* im Heft. Fans der Serie freuen sich auf jeden Fall über die vielen Neuerungen, wie zum Beispiel das überarbeitete Trainingssystem und das einsteigerfreundliche Benutzermenü. (RW)

Info: www.anstoss2007.de



PC Games Hardware: Sonderheft „Spieletuning" 04/2006

Vermischtes | Im neuen Sonderheft von PC Games Hardware geht es um Spieletuning. Wer die PCGH-Premium-Nummer zu *World of Warcraft* und die PCGH-Extended-Ausgabe zu *Counter-Strike Source 1.6, Oblivion, NfS: Most Wanted* und *Battlefield 2* verpasst hat, besitzt die einmalige Chance, die Artikel nun in einem Heft vereint zu bekommen. PCGH gibt Tipps zum besseren und schnelleren Spielen, teilweise in Zusammenarbeit mit Profi-Clans. Das Sonderheft Spieletuning (Ausgabe 04/2006) erscheint am 30. August für 6,99 Euro und bietet eine vollgepackte DVD-ROM mit Vollversionen, Programmen und Treibern. Dazu gibt es ein *World of Warcraft*-DIN-A1-Poster. (RW)

Info: www.pcgameshardware.de

Simon the Sorcerer 4

Adventure | Der sympathische Zauberer ist zurück: Ersten Infos zur Folge spendiert die Berliner Spieleschmiede Silver Style (*The Fall*) dem Spektakel eine nagelneue 3D-Engine, die für ein extrem detailliertes Abenteuer-Szenario sorgen und die Grafik des enttäuschenden Vorgängers *Simon the Sorcerer 3D* vergessen machen soll. Fans dürfen sich zudem auf eine spannende Hintergrundgeschichte sowie eine Vielzahl kniffliger Rätsel freuen. *Simon the Sorcerer 4* erscheint Anfang 2007. (RW)

Info: www.silver-style.de

WAR FRONT: TURNING POINT

Sei nicht sauer, Kraut!



Ein Vereisungs-Panzer macht die Feinde bewegungsunfähig.

»Unter Beschuss: Dildo-Transport.«



»Cheater bei der Bumerang-WM.«

Mit Tarnkappen-Bombern ziehen Sie gegen den Feind zu Felde, der Sie nicht mal auf dem Radar entdeckt.

Zwar schlagen Sie wieder Schlachten im virtuellen Zweiten Weltkrieg, doch dieses Mal mit total abgefahrenen Einheiten.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Den Verlauf des Zweiten Weltkriegs kennen Sie aus unzähligen Strategie- und Actionspielen (und dem Geschichtsunterricht!) bestimmt in- und auswendig. Vielleicht haben Sie sich auch schon mal gefragt, wie dieser Konflikt verlaufen wäre, hätten die Kriegsparteien andere Waffen zur Verfügung gehabt. Diese Frage beantwortet Ihnen *War Front: Turning Point* von Digital Reality. Wie in jedem Vertreter dieses Genres mit dem gleichen Szenario ziehen Sie aufseiten der Alliierten oder Deutschen in die Schlacht. Sie errichten eine Basis und produzieren Infanteristen, Panzer, Jetpack-Soldaten, Mechkrieger ... Richtig gelesen, die Einheiten in *War Front* entsprechen nicht nur denen der Realität. Allerdings basieren einige der abgefahrenen Gerätschaften sogar auf echten Plänen der damaligen Wissenschaftler. Mit diesen Superwaffen bringt der Titel frischen Wind ins Szenario. Klassisch präsentiert sich dagegen das Spielgeschehen. Die schnellen und actionreichen, aber trotzdem taktischen Kämpfe unserer Vorabversion machen Laune. Glanzlicht ist die direkte Steuerung einiger Einheiten. Beispielsweise springen Sie bei Bedarf in Geschütztürme und ballern wie in einem Shooter alles nieder. Der viel versprechende Titel soll bereits Ende September in den Läden anlanden. Andreas Bertits

Info: www.war-front.de

Dinomäßig absahnen!

Die Entwickler des Strategiespiels *Paraworld* lassen saftige Preise springen. Beantworten Sie folgende Frage:

Was ist kein Dinosaurier?

A) Brachiosaurus
B) Tyrannosaurus Rex
C) Marc Brehmosaurus Sex





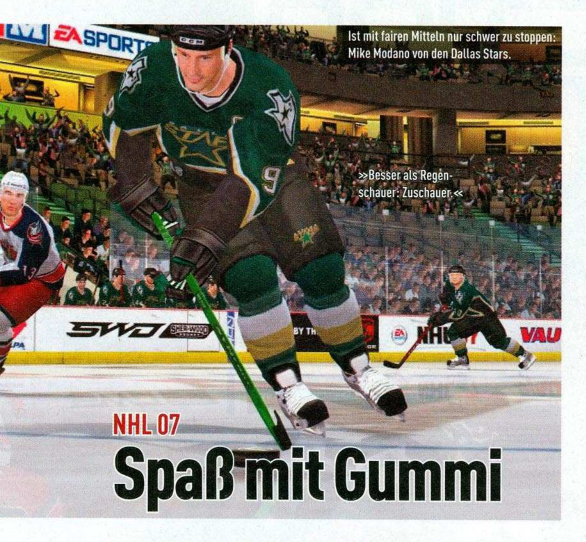
1.PREIS: Eine Reise zu SEK nach Berlin, Übernachtung inklusive

2.PREIS: Ein Dinoschädel aus Metall

Foto: Urzeitshop.de

3. PREIS: Ein *Paraworld*-T-Shirt mit Entwicklerunterschriften

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 22. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 15. September 2006.



Ist mit fairen Mitteln nur schwer zu stoppen: Mike Modano von den Dallas Stars.

»Besser als Regenschauer: Zuschauer.«

NHL 07

Spaß mit Gummi

Bald ist Eiszeit: Ab September dürfen Sie wieder der virtuellen Hartgummischeibe hinterherjagen.

SPORTSPIEL | Alle Jahre wieder erscheint eine neue *NHL*-Version, diesmal soll vor allem das Passspiel mit dem rechten Analogstick eines Gamepads „so intuitiv wie nie" klappen. Sechs computergesteuerte Spieler-Arten (Individualist, Spielmacher, Scharfschütze, Power Forward, Offensivverteidiger und Abwehrspezialist) machen die Partien nach Angaben der Vertriebsfirma Electronic Arts besonders realitätsnah. Die Torhüter sollen über eine bessere künstliche Intelligenz verfügen und die Abwehrcracks konsequenter zur Sache gehen. Erweitert haben die Macher die so genannten Dynasty-Modi für die nordamerikanische Profiliga und Deutsche Eishockeyliga DEL. Nach wie vor übernehmen Sie hierbei nicht nur die Rolle als Spieler, sondern kümmern sich ferner um Verträge, Taktik, Aufstellung, Transfers, Finanzen und so weiter. Für Erfolge gibt es Vertrauenspunkte, die Sie investieren können, um Ihr Team zu stärken. Wer das Toreschießen üben möchte, kann dies beispielsweise beim Penaltyshooting tun, das diesmal wieder vertreten ist. Minispiele für bis zu vier Teilnehmer im Free-4-All-Modus an einem PC sollen zudem für Abwechslung sorgen. Selbstverständlich bietet der Titel auch wieder einen Online-Modus. *NHL 07* soll am 14. September erscheinen.

Harald Fränkel

Info: www.electronic-arts.de

FIFA 07

Tritt-Fest

Die Fußball-Weltmeisterschaft ist vorbei und der Liga-Alltag hat uns wieder. Passend dazu steht der alljährliche *FIFA*-Ableger in den Startlöchern.



»Lässig: sich mit der Hacke am Gesäß kratzen.«

Michael Owen holt zu einem Torschuss aus, die Abwehr von Celtic Glasgow guckt zu.

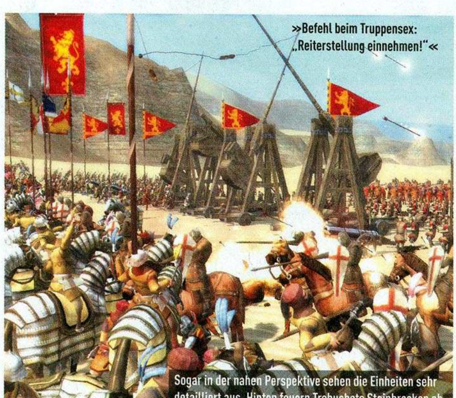
»Der Sträfling konnte entkommen.«

Newcastle-United-Star Shola Ameobi wimmelt seine Kontrahenten ab.

SPORTSPIEL | Seit knapp drei Jahren liefern sich die *FIFA*- und *Pro Evolution Soccer*-Serien einen heißen Kampf um den Genre-Thron. Ende vergangenen Jahres musste sich *FIFA 06* (84% Einzelspielerwertung, PC ACTION 11/2005) Konamis *PES 5* (89%, PCA 12/2005) geschlagen geben, zumindest was unsere Testergebnisse anbelangt. Dieses Jahr will EAs Vorzeigesporttitel spielerisch aufholen und plant zudem interessante Neuerungen, die der Präsentation zugutekommen. So sollen die virtuellen Zuschauer im Stadion auf die Leistung der Mannschaften reagieren: Gefällt dem Publikum das Gekicke, macht sich dies in euphorischen Gesängen nach Toren bemerkbar, läuft es mal nicht so gut, fegt ein frustriertes Raunen durch das Pixelstadion. Außerdem erwartet Sie eine Online-Liga, bei der Sie Ihre Lieblingsmannschaft durch die Saison begleiten. *FIFA 07* erscheint am 2. Oktober.

Lukasz Ciszewski

Info: www.electronicarts.de



»Befehl beim Truppensex: „Reiterstellung einnehmen!"«

Sogar in der nahen Perspektive sehen die Einheiten sehr detailliert aus. Hinten feuern Trebuchets Steinbrocken ab.

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Schlachtwächter

Größer, schöner und intelligenter soll es ausfallen – da rollt ein dickes Schlachtenepos an. Wetzen Sie schon mal die Klingen.

RUNDEN-STRATEGIE | Wer *Rome: Total War* mochte, wird *Medieval 2: Total War* lieben. Entwickler Creative Assembly jagt Sie wie schon beim Vorgänger *Medieval: Total War* ins Mittelalter . Diesmal erwarten Sie neben gigantischen Echtzeit-Schlachten und einer aufgemotzten Optik (Shader 3.0, Wettereffekte, hochaufgelöste Texturen) auch subtilere Möglichkeiten als schnöde Gewalt, um Einfluss auf Ihre Expansion zu nehmen. So wurde der Diplomatieteil aufgebügelt und protzt in einer Infozeile mit Reaktionen auf Ihre Angebote. Das verbesserte Rekrutierungssystem lässt nur noch die Ausbildung von maximal fünf Trupps pro Runde in aufgewerteten Burgen zu, deren künstliche Intelligenz stark verbessert ist. Hüten Sie sich ab November vor cleveren Rückzügen und Scheinangriffen!

Marc Brehme

Info: www.totalwar.com



Bereits der Vorgänger *Boiling Point: Road to Hell* zeichnete sich durch eine offene Welt und enorme Weitsicht aus.

WHITE GOLD: WAR IN PARADISE
Bruch der Karibik

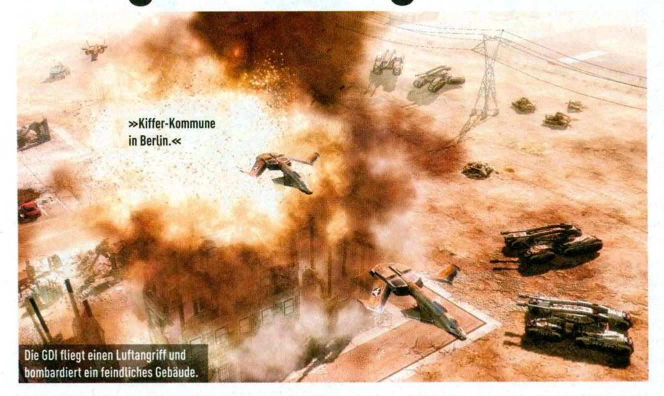
Bürgerkrieg, Armut, Kriminalität – auch im Nachfolger zu *Boiling Point* stecken Sie mitten im Schlamassel.

EGO-SHOOTER | Karibik, 2010: Keine Piraten auf dem Meer, dafür beuten Banditen auf der Straße die verarmte Bevölkerung aus. Drogen überschwemmen das Land und die Regierungsarmee kümmert sich nur um ihr eigenes Wohl. *White Gold: War in Paradise* könnte bald genauso gut in Deutschland spielen – aber die Karibik ist halt cooler. Ihre Aufgabe: Gehen Sie einigen geheimnisvollen Entführungen nach. Dass dieser an sich unspektakuläre Detektiv-Job zu actionreichen Gemetzeln ausartet, dürfte klar sein. Die Macher versprechen Hunderte zerstörbarer Gebäude und 25 Militär-Spielzeuge wie Trucks, Boote, Helikopter und Panzer. Acht unabhängige Parteien handeln miteinander oder rotten sich gegenseitig aus. So findet sich Ihr Held des Öfteren in Gefechten zwischen der Staatsarmee und den Mafiakillern wieder. Ob er da eine Überlebenschance hat, erfahren Sie wohl im dritten Quartal 2007. Alexander Frank

Info: www.playten.com



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS
Heilige Dreifaltigkeit



Die GDI fliegt einen Luftangriff und bombardiert ein feindliches Gebäude.

Drei Parteien kloppen sich um das Erz Tiberium und die letzten bewohnbaren Gebiete der Erde.

ECHTZEIT-STRATEGIE | In den nächsten Monaten will Electronic Arts die Katze aus dem Sack lassen. Dann erwarten Sie nach und nach frische Infos zu allen drei Fraktionen von *Command & Conquer 3*. Noch vor der Enthüllung der dritten Partei (neben GDI und NOD) auf der Games Convention in Leipzig (ab 24. August) verriet Produzent Mike Verdu weitere interessante Fakten. Demnach ist die *C&C*-Welt jetzt durch die nachwachsenden Tiberium-Vorkommen in gelbe (wenig) und rote Zonen (viel Tiberium) unterteilt. Wo das wertvolle Gelumpe regelrecht wuchert, sind gute Voraussetzungen gegeben, um die Kriegskasse zu füllen. Dann rollen bei der GDI etwa Predator Kampfpanzer, schwere Mammut-Panzer oder die mobile Artillerie Juggernaught vom Band. Neben schneller leichter Infanterie sind auch schwer gepanzerte und damit lahmarschige Zone Troopers sowie Spezialeinheiten wie das Special Forces Commando und Elite-Scharfschützen ab 2007 mit von der Partie. Marc Brehme

Info: www.ea.com/official/cc/cc3/us

»Manche Eheringe tragen dann doch etwas auf.«

Für die einen inflationär, für die anderen kultig: Orks gehören in Fantasy-Spielen fast schon zur Pflichtausstattung.

MAGE KNIGHT APOCALYPSE

Grün hinter den Ohren

Vom unerfahrenen Hansel zum Superhelden. Bald hetzt Ihnen Namco einen ganzen Haufen Fantasy-Zeugs auf den Hals.

ACTION-ROLLENSPIEL | Ein fünfköpfiger Apokalypse-Drache spuckt Feuer und Galle im ganzen Fantasy-Reich. Um ihn zu besiegen, führt der Spieler einen maximal ebenfalls fünfköpfigen Rettungstrupp in den Kampf. Das Echsenviech soll dem Hobby-Abenteurer einiges an Taktik abverlangen, etwa Charaktergruppen mit sehr guter Rollenverteilung zwischen Nah-, Fernkämpfern und Zauberern. Neu: von der Gruppe als Team ausgelöste Attacken. Das gleichnamige Pen-&-Paper-Rollenspiel funktioniert wie *Dungeon Siege 2*. Wer sich durch Zauberbücher durchfrisst und auf diese Weise Grips in der Birne anreichert, steigert seinen Intelligenzwert. Stochern Sie dagegen mit Ihrem Schwert in den Feinden herum, schwellen Ihre Muskeln an. Interessierte Fantasy-Fans fiebern dem Herbst entgegen. Alexander Frank

Info: http://mageknight.deepsilver.com



Allein die Gebäude der neuen Fraktion Angmar machen einen unheimlichen Eindruck.

»Fakir: Kloschüssel.«

DER AUFSTIEG DES HEXENKÖNIGS

Eine gute Basis

Haben Sie das Hauptspiel erfolgreich gemeistert? Dann sind Sie bestens gerüstet für das Erweiterungspack, das Sie auf die böse Seite verschlägt.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Einfach mal so richtig Böse sein und den Fieslingen zum Sieg verhelfen, das wollten Sie doch bestimmt schon immer. Im Add-on *Der Aufstieg des Hexenkönigs* zum Strategiespiel *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2* schlüpfen Sie in die Rolle einer unheimlichen Partei. Nein, nicht der CDU, sondern den Schergen des dunklen Hexenkönigs von Angmar. Die Erweiterung erzählt, wie der bleiche Knabe an die Macht kam, das Reich Angmar unterwarf und in das Land Arnor einfiel. Strategen bekommen also wieder viel zu tun. Natürlich spielen Sie nicht nur mit neuen Einheiten, die den Gegenpart zu den Zwergen darstellen sollen, EA LA entwickelte auch den beliebten Ringkrieg-Modus weiter. Fans freuen sich nun über Belagerungswaffen auf der Weltkarte, vereinte Kontrollgebiete sowie eine globale Wirtschaft. Diese neuen Spielelemente sollen ein tiefgreifenderes strategisches Erlebnis schaffen. Erstellen Sie für die Schlachten Ihren eigenen Helden, steht nun auch ein hässlicher Troll zur Wahl. Übrigens kostet die Beschwörung der Heroen nun mehr Geld, wenn Sie Ihnen beispielsweise stärkere Zaubersprüche geben. *Der Aufstieg des Hexenkönigs* soll schon Ende des Jahres erscheinen. Andreas Bertits

Info: www.bfme2.ea.com

UFO: AFTERLIGHT

Marsbefehl

Wieder kriegen Sie es mit Ufos zu tun und wieder packen Sie gegen kleine grüne Männchen die Knarre aus. Diesmal geht es in den Schluchten des Roten Planeten zur Sache.



Ein Kampf auf der Marsoberfläche, bei dem die Höhenunterschiede über Sieg und Niederlage entscheiden.

»Wurde geblitzt: Wolfgang Schäuble.«

»Verdammt, wer hat das Rampenlicht ausgeschaltet?«

Hier kämpfen wir uns durch ein Gebäude. Die Benutzeroberfläche erkennen *UFO*-Veteranen gleich wieder.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Aliens, nehmt euch in Acht! Im nächsten Jahr klopfen wir euch mit *UFO: Afterlight* von Altar Games wieder auf die Flossen. Nach *Aftermath* (2003) und *Aftershock* (2005) schnallen Sie sich beim neuesten Teil der Serie auf dem Mars die Laserwumme um und hauen Außerirdischen und Robotern auf die Omme. Wieso Sie diesmal auf dem Roten Planeten herumstolpern? Tja, Sie haben einen super Job an der Backe: die Basis auf dem Mars ausbauen, sie gegen Angriffe verteidigen und für Luft, Wasser und natürlich auch etwas zu beißen sorgen. Erstmals buddeln Sie auch wie die Maulwürfe und planieren ganze Landstriche – Terraforming sei Dank. Wir rubbeln schon mal an Buddhas Bauch und beten für eine ebenso aufwendig umgeformte Grafik. Denn die zerrte in *Aftermath* die Wertung kräftig nach unten. Merken Sie sich das erste Quartal 2007 vor! Marc Brehme

Info: www.ufo-afterlight.com

LIES MICH!



Collapse

Action | Die „besten Adventure-Elemente von *Tomb Raider*, die Action von *Devil May Cry* und die Akrobatik und den Realismus von *Prince of Persia*" will die Entwicklerfirma Creoteam in *Collapse* vereinen, das im 4. Quartal 2007 erscheinen soll. Es geht um Kreaturen aus einer anderen Dimension, die über das alte Europa herfallen. Der Spieler soll die bösen Wichte stoppen, und zwar vorwiegend mit Klingenwaffen aller Art und in bester Prügelspielmanier – die Macher versprechen unter anderem ein „intuitives Kombo-Schlagsystem". (HFR)

Info: www.buka.com

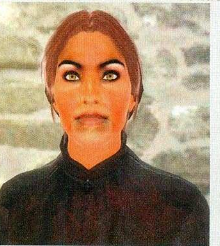


Spellforce 2: Dragonstorm

Echtzeit-Strategie | Mit *Dragonstorm* hat die Entwicklerfirma Phenomic ein weiteres Add-on für den beliebten Echtzeit-Strategie-/Rollenspiel-Mix angekündigt – viel mehr ist dann auch nicht bekannt (unser Screenshot stammt aus dem Hauptspiel). Erscheinen soll *Dragonstorm* Ende des Jahres. (HFR)

Info: www.phenomic.de

PC ACTION: Oblivion-Sonderheft



Vermischtes | Eine Spezialausgabe zum beliebten Rollenspiel *The Elder Scrolls 4: Oblivion* finden Sie ab 30. August in den Läden. Sie bietet unter anderem eine Komplettlösung inklusive sämtlicher Haupt-, Gilden- und Nebenquests, die Weltkarte als Poster, wir erläutern den Editor, geben Tuningtipps und lösen den Wettbewerb „Die schärfsten *Oblivion*-Luder" auf (Bild). Auf die CD haben wir Spielstände mit den zehn hübschesten von unseren Lesern erstellten Heldinnen, die besten Mods und vieles mehr gepackt. (HFR)

Info: www.pcaction.de

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Was kommt Ihnen als Erstes in den Sinn, wenn Sie an PC ACTION denken?

- Witze, die unter die Gürtellinie gehen 23 %
- Zu viele Langhaarige 12 %
- Deftiger, aber satirischer Humor 65 %



ALLIANCE: THE SILENT WAR

Nimm ihn von hinten!

>>Rucksack: Ego-Perspektive.<<

Wenn es keine andere Deckung gibt, nehmen Sie sich einen gefallenen Kameraden als Schutzschild. Das ist wirklich derb.

Der Nahost-Shooter der unbekannten Spieleschmiede Interactive Windwardmark gehörte zu den Geheimtipps der diesjährigen E3. Der Titel mausert sich weiter.

EGO-SHOOTER | Das Video auf der Webseite ist ein echter Leckerbissen. Hier fliegen buchstäblich die Fetzen. Ganze Marktplätze versinken im Chaos, Stände fliegen samt Inhalt durch die Gegend und Einschusslöcher verzieren die komplette Umgebung. Dabei ist der erste Eindruck trügerisch: Bis jetzt beschränken sich die heißen Gefechte auf den Nahen Osten, genauer gesagt auf Ägypten. Im fertigen Titel soll der Spieler einen Streifzug durch sämtliche Kriegsepochen des 20. Jahrhunderts machen. Dabei steht Ihnen ein riesiges Waffenarsenal von über 200 Wummen zur Verfügung. Der Clou: Sie dürfen sich Ihr eigenes Kriegsszenario zusammenstellen und beispielsweise eine Partei mit modernem Kriegsgerät ausrüsten, während die andere Truppe mit uralten Karabinern kontert. Dadurch entstehen immer neue reizvolle Konstellationen. Es macht allerdings den Anschein, dass *Alliance* ziemlich deftig ausfällt. So lassen sich zum Beispiel die Körper von gefallenen Kämpfern als Schutzschild missbrauchen. Neben dem Mehrspielermodus bieten die Entwickler auch eine Einzelspielerkampagne an, in der Sie einer globalen Verschwörung auf die Schliche komme. *Alliance: The Silent War* kommt nächstes Jahr auf den Markt.

Ralph Wollner

Info: www.windwardmark.net

Ubisoft siedelt Preise um!

Noch warten die Ubisoft-Preise auf Gewinner ... Wenn Sie absahnen wollen, beantworten Sie folgende Frage:

Wann erschien das originale *Die Siedler 2*?

A) Das ist doch eine fiese Fangfrage, oder?
B) 384 v. Chr.
C) 1996



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 22. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 15. September 2006.



Aliens haben Tommys Welt auf den Kopf gestellt...
...jetzt dreht er den Spieß um.
PREY
„Endlich ein Shooter mit Hirn!" – GameStar
„Technisch und spielerisch erwartet uns mit Prey ein ausgearbeitetes Highlight!" – Offizielles Xbox-Magazin
„Atemberaubend!" „Das Spiel rockt die Hütte" – PC Action
www.2kgames.de/prey
PC DVD ROM
XBOX 360
XBOX LIVE
2K

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 22.

1. Gothic 3



Auf einem Weg bekämpft der Held einen Scavenger.

»Der Barbar hatte noch ein Hühnchen zu rupfen.«

1 ■ (1)

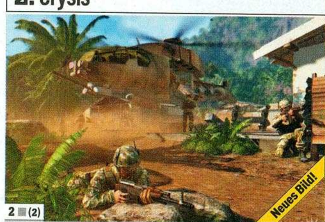
Um was geht es?
Der namenlose Held erreicht das Festland, plättet Orks ohne Ende, nur um festzustellen, dass diese gar nicht so böse sind wie angenommen. Außerdem treffen Sie wieder auf alte Bekannte wie etwa den Zauberer Xardas, der nun hoffentlich endlich sein großes Geheimnis lüftet.

Warum brauchst du es?
Jeder Rollenspiel-Fan kennt die *Gothic*-Serie. Die lebendige Spielwelt der Vorgänger sucht selbst heute noch ihresgleichen. Auch sonst macht *Gothic 3* Lust auf mehr: Die neue Benutzeroberfläche ist herzlich willkommen, die moderne Optik viel versprechend – und schon sind alle glücklich und froh.

Was gibt es Neues?
Wir hatten es ja schon geahnt: Der Veröffentlichungstermin wurde auf Oktober verschoben. Na gut, der eine Monat bedeutet nicht den Weltuntergang. Dafür freuen sich Fans an der Tatsache, dass sie bereits jetzt eine Collector's Edition für knapp 70 Euro vorbestellen können. Inhalt: noch unbekannt. Mehr zum Spiel ab Seite 42!

Genre	Rollenspiel	Hersteller	Piranha Bytes	Erscheint	Oktober 2006

2. Crysis



2 ■ (2)

Um was geht es?
Die Vereinigten Staaten und Nordkorea kloppen sich um einen Asteroiden. Was keiner ahnt, aber jeder schnell herausfindet: Außerirdische haben ihre Finger im Spiel.

Warum brauchst du es?
Wer *Far Cry* mochte, will auch *Crysis* haben: Nonstop-Ballerorgie, gepaart mit fantastischer Optik und einem atemberaubenden Physik-System.

Was gibt es Neues?
Die neuen Screenshots (siehe auch Seite 52 bis 54) sehen erneut hervorragend aus. Satte Action in grünen Wäldern und eisigen Landschaften. Die Aliens können kommen!

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Crytek	Erscheint	1. Quartal 2007

3. C & C 3: Tiberium Wars



3 ▲ (4)

Um was geht es?
Das Tiberium wuchert und wuchert. Einerseits nicht schlecht, denn es stellt den ultimativen Rohstoff dar. Andererseits zerstört es auch die Erde – blöd.

Warum brauchst du es?
Gepflegte Strategie in opulenter Grafik, gemixt mit einer spannenden Geschichte. Wie die Vorgänger könnte auch der neue Teil rocken.

Was gibt es Neues?
Neue Bilder zeigen mal wieder das schöne Tiberium. So langsam wollen wir aber Action sehen, Zerstörung und Explosionen!

Genre	Echtzeit-Strategie	Hersteller	EA L.A.	Erscheint	2007

4. Anno 1701



4 ▼ (3)

Um was geht es?
Auf einer unbesiedelten Insel angekommen, packen Sie Ihre Sachen aus und fangen an, eine Zivilisation aufzubauen – vom Weiler bis zur Großstadt.

Warum brauchst du es?
Das Spielprinzip macht schlichtweg süchtig – hier noch ein Häuschen hingestellt, da schnell die Bevölkerung befriedigt, dort einen Vulkanausbruch verhindert.

Was gibt es Neues?
Seit unserer Vorschau in der vergangenen Ausgabe ist es ruhig geworden. Kein Wunder, die Entwickler arbeiten mit Hochdruck an der Fertigstellung (lesen Sie auch die Seiten 74 und 75).

Genre	Aufbau-Strategie	Hersteller	Related Designs	Erscheint	Oktober 2006

5. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



Um was geht es?
Sie befinden sich auf dem Gebiet des explodierten Reaktors von Tschernobyl und sind auf der Suche nach wertvollen Relikten.

Warum brauchst du es?
Gepaart mit ein paar Rollenspiel-Elementen will dieser Shooter Abwechslung ins Genre zu bringen – wenn er mal erscheint.

Was gibt es Neues?
Auf den neuen Screenshots erkennen Sie das Beleuchtungssystem des Spiels, das eine gruselige Atmosphäre schafft.

5 ▲(9)		Genre	Ego-Shooter
Hersteller	GSC Gameworld	Erscheint	1. Quartal 2007

6. Hellgate: London



Um was geht es?
Sie erleben im wahrsten Sinn des Wortes die Hölle auf Erden. Treten Sie den Dämonen entgegen, um London zu befreien.

Warum brauchst du es?
Finsteren Dämonen mit Schwert und Knarre in einem verwüsteten London einzuheizen, das hat schon was.

Was gibt es Neues?
Ein neuer Trailer zeigt die immense Action des Spiels – obwohl es sich um ein Rollenspiel handelt. Die Welt ist verrückt ...

6 ■(6)		Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Flagship Studios	Erscheint	2006

7. Battlefield 2142



Um was geht es?
Die Eiszeit ist zurück. Damit ihr die Ressourcen langsam schwinden, bekämpfen sich nun zwei Parteien. Welcher schließen Sie sich an?

Warum brauchst du es?
Die *Battlefield*-Reihe gehört bislang zu den besten Mehrspieler-Shootern der Welt. Hoffentlich gilt das auch für den neuen Teil.

Was gibt es Neues?
Produzent Jamil Dawsari verriet in einem Interview, dass die Panasiatische Koalition über einen Schwebepanzer verfügt.

7 ▼(5)		Genre	Mehrspieler-Shooter
Hersteller	Digital Illusions	Erscheint	19. Oktober 2006

8. Need for Speed: Carbon

Um was geht es?
Im Ghetto tragen Sie Schlachten anders als gewöhnlich aus, nämlich mit schnellen Autos. Wer die Rennen gewinnt, erlangt die Herrschaft!

Warum brauchst du es?
Schnelle Autos, fesche Mädels und stets ein genialer Soundtrack – so präsentiert sich die *Need for Speed*-Reihe. Der neue Teil sicher auch.

Was gibt es Neues?
Canyon-Rennen sollen ein Glanzlicht des Spiels darstellen, ultraschnell und sehr gefährlich sein.

8 ▼(7)		Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts	Erscheint	November 2006

9. World of Wacraft: The Burning Crusade



Um was geht es?
Das dunkle Portal zur Heimat der Orks wurde geöffnet. Zudem buhlen nun auch die Blutelfen und die Draenei um die Vorherrschaft.

Warum brauchst du es?
Es ist eine Erweiterung zu *World of Warcraft*, mehr braucht man nicht zu schreiben, außer dass fliegende Reittiere dabei sind.

Was gibt es Neues?
Mit den neuen Völkern gibt es nun Paladine aufseiten der Horde und Schamanen für die Allianz.

9 ▲(15)		Genre	Online-Rollenspiel
Hersteller	Blizzard	Erscheint	4. Quartal 2006

10. Unreal Tournament 2007



Um was geht es?
Wilde Schlachten in futuristischen Arenen stehen auf der Tagesordnung. Sie sind mittendrin und kämpfen ums nackte Überleben.

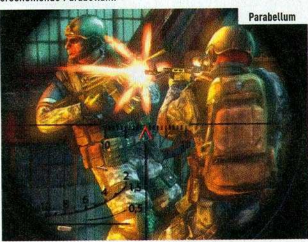
Warum brauchst du es?
Die Bombastgrafik und das bekannte Spielgeschehen sind Grund genug, *Unreal Tournament 2007* zu wollen, oder?

Was gibt es Neues?
Jetzt ist es offiziell. *Unreal Tournament 2007* verschiebt sich auf die erste Jahreshälfte 2007. Die Menschheit ist am Boden zerstört.

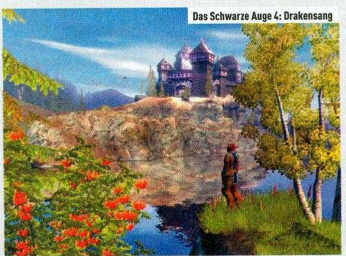
10 ▼(8)		Genre	Mehrspieler-Shooter
Hersteller	Epic Games	Erscheint	1. Hälfte 2007

Du fehlst mir!

Unsere Infos und Bilder in der PC ACTION 9/2006 haben Sie wohl nicht heiß genug gemacht, was? Nochmal ganz langsam und zum Auswendiglernen: Ein Mehrspieler-Shooter im *Unreal*-Engine-3-Kleid, drei Charakterklassen und modifizierbaren Wummen. Auch die Geschichte des Spiels hört sich doch gut an: Im New York der Zukunft haben Terroristen einen Atomsprengsatz versteckt und aktiviert. Jetzt liegt es an Ihnen, diese Bombe in einer bestimmten Zeit zu finden. Alternativ schlagen Sie sich auf die Seite der Fieslinge und versuchen, die Delta Force daran zu hindern, den Sprengsatz aufzuspüren. Ohne Taktik und Teamarbeit kommen Sie nicht weit. So, jetzt sind Sie aber sicher scharf auf das 2007 erscheinende *Parabellum*.


Parabellum

Auf der Lauer


Das Schwarze Auge 4: Drakensang

Freunde von Pen&Paper-Rollenspielen stürzen sich seit Anfang der Achtzigerjahre in spannende Abenteuer im Land Aventurien. In den Neunzigern erschienen auch drei Computerspiele, die eine Heldengruppe quer über das Nordland jagte. Ende des nächsten Jahres soll nun *Das Schwarze Auge 4: Drakensang* erscheinen. In zeitgemäßer Optik steuern Sie auch dieses Mal wieder eine Abenteuergruppe. Die pausierbaren Kämpfe erinnern an Biowares Klassiker *Baldur's Gate*: Auf der Suche nach einem magischen Schild geraten Ihre Recken in die Fänge einer grausamen Bestie, die in der Gegend ihr Unwesen treibt. Der sollen Sie den Garaus machen, wozu sind schließlich Helden da?

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel / Genre	Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ■	(11)	Alan Wake Action-Adventure	Remedy 2006
12 ▲	(14)	Neverwinter Nights 2 Rollenspiel	Obsidian Entertainment Oktober 2006
13 ▼	(10)	Splinter Cell: Double Agent Taktik-Shooter	Ubisoft Oktober 2006
14 ▲	(17)	Star Trek: Legacy Weltraum-Action	Mad Doc Software 4. Quartal 2006
15 ▼	(13)	Dark Messiah of Might and Magic Action	Arkane Studios Oktober 2006
16 ■	(16)	Das Schwarze Auge 4: Drakensang Rollenspiel	Radon Labs 4. Quartal 2007
17 ▼	(12)	F.E.A.R.: Extraction Point Ego-Shooter	Timegate Studios Herbst 2006
18 ▲	(22)	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	3D Realms Winter 2666
19 ▲	(23)	Age of Empires 3: The Warchiefs Echtzeit-Strategie	Ensemble Studios 4. Quartal 2006
20 ■	(20)	Pro Evolution Soccer 6 Sportspiel	Konami November 2006
21 ▲	(25)	Brothers in Arms 3: Hell's Highway Taktik-Shooter	Gearbox Software 4. Quartal 2006
22 ▲	(34)	Medieval 2: Total War Echtzeit-Strategie	Creative Assembly November 2006
23 ▲	(27)	Fallout 3 Rollenspiel	Bethesda Softworks 2007
24 ▼	(18)	Bioshock Action	Irrational Games 2007
25 ▼	(19)	Sacred 2 Action-Rollenspiel	Ascaron 4. Quartal 2006
26 ▲	(NEU)	Warhammer: Mark of Chaos Echtzeit-Strategie	Black Hole Games 4. Quartal 2006
27 ▲	(32)	Die Gilde 2 Aufbau-Strategie	4 Head Studios 3. Quartal 2006
28 ▲	(37)	Enemy Territory: Quake Wars Mehrspieler-Shooter	Splash Damage 4. Quartal 2006
29 ▲	(33)	Der Herr der Ringe Online Online-Rollenspiel	Turbine Entertainment 4. Quartal 2006
30 ■	(30)	John Woo's Stranglehold Action	Tiger Hill Entertainment 4. Quartal 2006
31 ■	(31)	Two Worlds Action-Rollenspiel	Reality Pump Studios September 2006
32 ▼	(29)	Medal of Honor: Airborne Ego-Shooter	Electronic Arts L.A. 1. Quartal 2007
33 ▲	(40)	Warhammer Online: Age of Reckoning Online-Rollenspiel	Mythic Entertainment 4. Quartal 2007
34 ▲	(39)	Guild Wars: Nightfall Online-Rollenspiel	Arenanet Oktober 2006
35 ▲	(36)	Rainbow Six: Vegas Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal 4. Quartal 2006
36 ▲	(NEU)	Anstoß 2007 WiSim	Ascaron 4. Quartal 2006
37 ▲	(NEU)	Fußball Manager 2007 WiSim	Electronic Arts 4. Quartal 2006
38 ■	(38)	Halo 2 Ego-Shooter	Bungie Studios 2006
39 ▲	(NEU)	Flight Simulator X Flugsimulation	Microsoft 4. Quartal 2006
40 ▲	(NEU)	Armed Assault Taktik-Shooter	Bohemia Interactive 4. Quartal 2006

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 23

Und wieder ein Grund zur Freude! Unsere Hardware-Abteilung hat ein prima Gewinnspiel mit Preisen im Gesamtwert von satten 5.400 Euro auf die Beine gestellt. Dabei verlosen drei Hersteller absolute Spitzenprodukte. Lassen Sie sich das nicht entgehen – machen Sie mit! Um gewinnen zu können, beantworten Sie die Frage auf Seite 23 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 85" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 85 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-10-06", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Paraworld-Gewinnspiel

SEITE 12

Zur Geburtsstunde des lang erwarteten Dino-Abenteuers *Paraworld* lässt Entwickler SEK richtig was springen: Gewinnen Sie eine Reise nach Berlin zum Studio (inklusive Übernachtung), einen Metall-Dinoschädel und *Paraworld*-T-Shirts mit Original-Unterschriften des Produktions-Teams. Also: Nichts wie mitgemacht! Wer an der Verlosung teilnehmen möchte, sendet eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 86" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (pca 86 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Paraworld", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Gewinnspiel: Die Siedler 2

SEITE 18

Die kleinen Racker sind zurück und füllen Ihren Monitor mit wuseligem Leben. Damit nicht nur die niedlichen *Siedler* etwas zu feiern haben, verlost Ubisoft witzige Launemacher in Form von Luftmatratzen, T-Shirts, Sonnenblenden und *Siedler*-Figuren. Es lohnt sich also! Wer gewinnen will, beantwortet die Frage auf Seite 18 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 87" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 87 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die Siedler 2", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

MDT: DDR2-667-Module

SEITE 160

Wer auf einen Conroe- oder AM2-Prozessor umsteigen will, braucht DDR2-Speicher. Das Coole: MDT spendiert vier PC ACTION-Lesern zwei DDR2-667-Module mit jeweils 512 Megabyte. Ein Gewinner darf sich sogar über zweimal einen Gigabyte DDR2-800 freuen – und die anderen dürfen ihn dafür hassen. Wer abgreifen will, beantwortet die Frage auf Seite 160 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 88" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 88 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „MDT", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten!

SEITE 127

Welches Spiel lässt Sie zurzeit nicht mehr los? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 89" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 89 Sin Episodes: Emergence) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth.
Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Die zock ich am

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein

Platz 1

Neuer Monat, alter Spitzenreiter: *The Elder Scrolls 4: Oblivion* hält sich souverän auf der Poleposition.

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	The Elder Scrolls 4: Oblivion
2	▲ (NEU)	Prey
3	▼ (2)	F.E.A.R.
4	▼ (3)	World of Warcraft
5	▼ (4)	Hitman: Blood Money
6	▲ (8)	Guild Wars: Factions
7	▲ (9)	Counter-Strike Source
8	▼ (6)	Battlefield 2
9	▲ (14)	Civilization 4
10	(10)	Quake 4
11	▼ (7)	Tomb Raider: Legend
12	(12)	Half-Life 2
13	(13)	Doom 3
14	▲ (15)	Pro Evolution Soccer

Goodbye Lenin!

Infinity Wards spektakuläres Weltkriegsepos Call of Duty 2 geht in Rente. Seit Anfang des Jahres

Darauf wartest du!

SEITE 20

Für welchen Titel würden Sie alles tun, nur um es endlich in der Hand zu haben? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 90" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 90 Just Cause) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite xx.

1. Gothic 3

Neues Bild!

2. Crysis

3. C&C 3: Tiberium Wars

4. Anno 1701

* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Das kannst du dir schenken!

Stauben Sie Preise im Gesamtwert von 5.400 Euro ab! G DATA, Logitech und Adobe sind so freundlich, diese Wahnsinnssachen rauszutun – nur für Sie! Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen **PC Games** und **PC Games Hardware** statt.

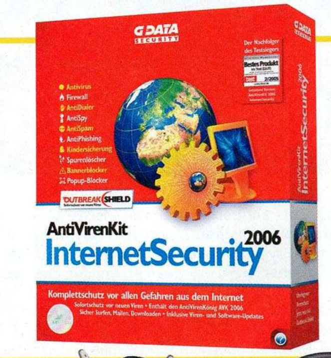
Keine falsche Bescheidenheit! Das kann bald Ihnen gehören:

G DATA GIBT SICHERHEIT

Mit der Internet Security 2006 bietet G DATA Rundum-Sicherheit für Ihren PC im Internet an. Neben dem herausragenden Virenschutz beinhaltet das Paket zusätzlich eine Personal Firewall, einen Anti-Spam-Filter, eine Anti-Phishing- und Kindersicherung sowie einen Webfilter samt Spurenlöscher. Um die Rechenleistung zu schonen, legen Sie Updates auf bestimmte Uhrzeiten fest.

Gesamtwert: € 1.800,-





40x G DATA Internet Security 2006

LOGITECH DREHT AM RAD

Neben dem nagelneuen Profi-Lenkrad G25 (1x) verlost Logitech auch drei Exemplare der Spieler-Tastatur G15 und zwei Exemplare des kleinen Bruders G11 (ohne LCD). Für die richtige Kontrolle sorgen zwei Exemplare der G3-Lasermaus mit maximal 2.000 dpi Abtastrate und sechs Tasten. Das Wireless-5.1-Soundsystem Z5450 und das Precision PC Gaming Headset runden die Sache ab.

Gesamtwert: € 1.800,-





5x Precision PC Gaming Headset

1x G25



2x G3



2x Z5450

2x G11



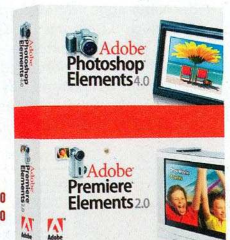
3x G15

FÜR KREATIVE KÖPFE

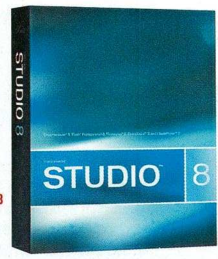
Mit Studio 8 bietet Adobe kreativen Köpfen die Werkzeuge, um Ideen direkt im Web umzusetzen. Dank der aktuellen Versionen von Dreamweaver, Flash Professional, Fireworks, Contribute und Flashpaper haben Sie alle Profi-Werkzeuge in einem Paket. Für Einsteiger ist das Doppel Photoshop Elements 4.0/Premiere Elements 2.0 perfekt. Hier bekommen Sie die wichtigsten Werkzeuge zur Bild- und Video-Bearbeitung geliefert.

Gesamtwert: € 1.800,-





5x Photoshop Elements 4.0 und Premiere Elements 2.0



1x Adobe Studio 8

DAS MUSST DU WISSEN!

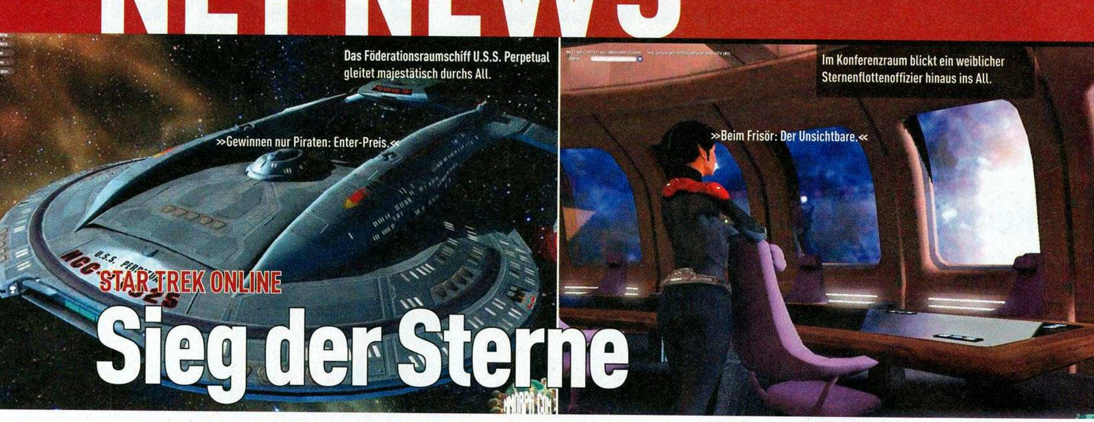
Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Wo finden kreative Köpfe Werkzeuge, um Ideen direkt im Web umzusetzen?

a) Studio 54
b) Das aktuelle Sportstudio
c) Studio 8
d) Fitnessstudio

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 22. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **4. Oktober 2006**.

NET NEWS



Das Föderationsraumschiff U.S.S. Perpetual gleitet majestätisch durchs All.

>>Gewinnen nur Piraten: Enter-Preis.<<

Im Konferenzraum blickt ein weiblicher Sternenflottenoffizier hinaus ins All.

>>Beim Frisör: Der Unsichtbare.<<

STAR TREK ONLINE

Sieg der Sterne

Auch im Weltall warten zahlreiche Abenteuer auf gestandene Helden. Solch ein Szenario kommt wie gerufen für ein cooles Online-Rollenspiel.

ONLINE-ROLLENSPIEL | Der Weltraum, unendliche Weiten ... Das sind nicht die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise, sondern Ihre eigenen. Mit mittlerweile zehn Kinofilmen und fünf Fernsehserien gehört *Star Trek* zu den populärsten Science-Fiction-Themen der Welt. Nicht verwunderlich also, dass sowohl ein elfter Film als auch ein Online-Rollenspiel in der Mache sind. In *Star Trek Online* schlüpfen Sie in die Rolle eines Sternenflottenoffiziers und erleben die spannenden Abenteuer, die Captain Kirk, Glatzkopf Picard und all die anderen bereits hinter sich gebracht haben. Als Rassen stehen Menschen, Vulkanier, Klingonen, Bolianer, Cardassianer, Andorianer, Tellariten, Bajoraner und Ferengi zur Verfügung. Eventuell gesellen sich noch weitere Völker bis zur Veröffentlichung 2007 hinzu. Sie lungern nicht nur an Bord eines gigantischen Raumschiffs herum, sondern erledigen auch Außeneinsätze auf Planeten oder Sternenbasen. Sogar das Holodeck ist mit von der Partie. Da Sie vorerst nur der noblen Föderation angehören, finden Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe in einer holografischen Arena statt. Natürlich dürfen auch Raumschlachten nicht fehlen. Dabei hat eine eingespielte Crew entscheidende Vorteile. *Star Trek Online* dürfte vor allem durch diese Raumkämpfe und das taktische Zusammenspiel von großem Interesse sein.

Andreas Bertits

Info: http://startrek.perpetual.com



>>Feuerspucker sollten Rülpser vermeiden.<<

Selbst Spezialattacken setzen Sie ein. Hier geht ein Spieler gerade in Flammen auf.

9 DRAGONS

Heute mal chinesisch

Vermöbeln Sie Ihre Gegner doch mal nach allen Regeln der asiatischen Kampfsport-Kunst.

ONLINE-ROLLENSPIEL | Nicht besonders hübsch, dafür aber umso ernsthafter geben sich nicht nur Politikerinnen und von der Natur abgestrafte Kampfemanzen, sondern auch *9 Dragons*. Die Grafiken reichen bisher nicht an aktuelle Genre-Vertreter heran, dafür beeindruckt die Bewegungsvielfalt der Charaktere. Das im alten China angesiedelte Spiel will das erste Martial-Arts-Online-Rollenspiel sein. Auf über 400 verschiedene Angriffsarten greiften die jeweiligen Clans zurück. Fans von Bruce Lee und Chow Yun Fat freuen sich. Auch bei den Missionen prahlen die Entwickler mit Zahlen: Am Anfang sind 450 Aufgaben dabei, jeden Monat sollen mindestens weitere 20 hinzukommen. Originell: In *9 Dragons* begehen die Monster sogar Selbstmord, wenn sie sich in einer aussichtslosen Lage befinden. Der Beta-Test startet noch in diesem Sommer, die Anmeldung läuft bereits.

Dr. Andreas Lober

Info: www.9dragonsonline.com

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER
Online-Fachmann
f.lohmeier@email.de

„Zukunftsforscher Horx sagt, dass Computerspiele genau die kognitiven Fähigkeiten fördern, ‚die wir in der Arbeits- und Wissenswelt des 21. Jahrhunderts brauchen'. Wo bleibt also der Bildungskredit für E-Sportler?"

HURRAFUSSBALL

Lass dir die Karten lesen



»Mit Einbau-Anleitung: Waschbrettbauch.«

So sieht der *Hurrafußball*-USB-Kartenleser mit eingesteckter Spielkarte aus.

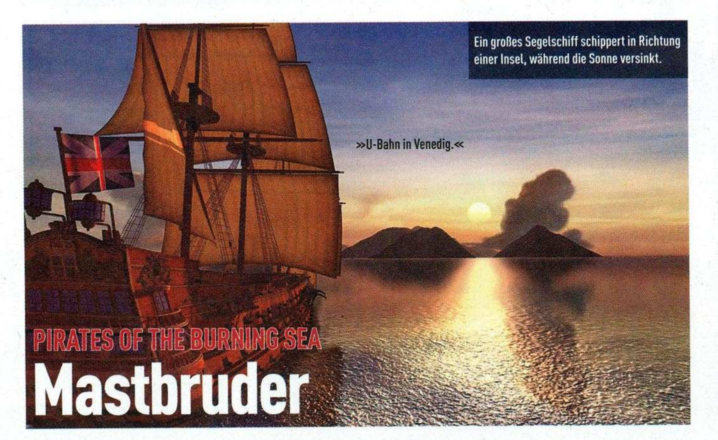
»Hoyzer konnte das Angebot nicht ablehnen.«

Hier bestechen Sie gerade per Aktionskarte den Schiedsrichter.

Hier zelebrieren Sie den beliebtesten Sport der Deutschen auf besondere Weise: Per USB-Kartenlesegerät und Spielkarten schicken Sie Ihre Mannschaft aufs Fußballfeld.

SPORTSPIEL | Die Weltmeisterschaft ist vorbei, doch die Ballhatz geht nicht nur in der Bundesliga weiter. Dabei nimmt die Jagd nach dem runden Leder immer abgefahrenere Formen an, wie *Hurrafußball* belegt. Für 16,99 Euro ergattern Sie ein schickes Kartenlesegerät, 35 Karten mit integrierten Chips inklusive. Das Gerät schließen Sie an Ihren Computer an. Derart ausgestattet, ziehen Sie acht Spieler in Form von Karten durch das Lesegerät und lassen sie auf diese Weise am PC drei Minuten lang entweder gegen den Computer oder online gegen andere Spieler antreten. Nicht schlecht, Herr Specht? Bei den Partien entscheiden die Werte der Spieler – wie bei einem Sammelkartenspiel im Stil von *Magic: The Gathering*. Die Werte bestimmen etwa, wie gut ein Kicker mit dem Ball umgehen kann. Allerdings schauen Sie nicht tatenlos zu, sondern greifen aktiv ins Geschehen ein. Ziehen Sie während der Partie die Karte eines Spielers durch den Schlitz, passen die anderen ihm zu. Aktionskarten wie Blutgrätschen wirken sich auf den Verlauf des Spiels aus. Und über Sonderkarten bestechen Sie den Schiedsrichter. Fast wie im realen Leben! Auf Wunsch treten Sie sogar in Ligen an. Interessant? Dann stürmen Sie in den nächsten Laden und holen sich das Teil! Andreas Bertits

Info: www.hurrafussball.de



Ein großes Segelschiff schippert in Richtung einer Insel, während die Sonne versinkt.

»U-Bahn in Venedig.«

PIRATES OF THE BURNING SEA

Mastbruder

Legal ist die Piraterie zwar nicht, setzen Sie trotzdem die Segel Ihres Schiffes in Richtung Reichtum, Säbelgefechte und Abenteuer.

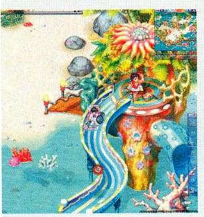
ONLINE-ROLLENSPIEL | Mit dem Erfolg des Kinofilms *Fluch der Karibik* flammt das Interesse an der Piraterie gerade enorm auf. Seeschlachten, Suche nach verborgenen Schätzen, Fechtkämpfe gegen Augenklappenträger, all das spielen Sie im Online-Rollenspiel *Pirates of the Burning Sea* nach. Um die Reise in großen Kähnen auch authentisch rüberzubringen, modellierten die Entwickler Flying Labs alle Schiffe anhand originaler Pläne nach. Die Gefechte auf hoher See können mit anderen Mitspieler richtig spaßig sein, vor allem wenn der Kapitän das Enterkommando losschickt. Eine Prise Einzelspieler-Rollenspiel will Flying Labs ebenfalls unterbringen. Jeder Spieler entwickelt seine eigenen Beziehungen zu den Nichtspielercharakteren, trifft auf einen alten Feind oder eine einstige Liebe. Diese Figuren führen durch eine Geschichte, die sich von Spieler zu Spieler unterscheiden soll. Einen Erscheinungstermin will man in Kürze nennen. Wir sind schon sehr gespannt. Andreas Bertits

Info: www.burningsea.com

LIES MICH!

Trickster Online

Online-Rollenspiel | Kulleraugen und knallbunte Frisuren lassen nicht nur jedes Kinderherz höher schlagen, sondern auch das vieler Erwachsener: Anime und Manga sind in. Daher geht in *Trickster Online* von Ntreev Software auch mächtig die Post ab. Um an das Vermögen von Don Cavalier zu gelangen, trotzen Spieler den Gefahren einer mysteriösen Insel im Pazifik. Ende des Jahres stürzen Sie sich in die farbenprächtige 2D-Welt. (AB)



Info: www.tricksteronline.com

The Chronicles of Spellborn

Online-Rollenspiel | *The Chronicles of Spellborn* gilt unter den potenziellen *World of Warcraft*-Killern noch als Geheimtipp. Auf Ihren Reisen durch eine zertrümmerte Welt, deren Einzelteile im All schweben, entdecken Sie immer neue Handelsrouten. Um diese freizuschalten, erfüllen Sie gefährliche Missionen in der Vergangenheit. Inzwischen hat das Spiel einen Verleger gefunden und kommt Ende des Jahres über Frogster zu uns. (AL)

Info: www.tcos.com

Age of Conan: Hyborian Adventures



Online-Rollenspiel | Das vielversprechende Online-Rollenspiel *Age of Conan: Hyborian Adventures* hat nun endlich einen Herausgeber gefunden: SCI/Eidos bringt es heraus. Soweit die gute Nachricht. Die schlechte: Das Spiel verschiebt sich auf den Zeitraum zwischen März und Mai 2007. Gut Ding will eben Weile haben. Es erwartet Sie ein spektakulärer Titel, der nicht nur Freunde von Mehrspieler-Partien begeistern sollte – auch ein Einzelspieler-Teil ist an Bord. (AB)

Info: www.ageofconan.com

Kemet: A Tale in the Desert 3

Online-Rollenspiel | Ohne Kampf kommt der mittlerweile dritte Teil der ägyptischen Online-Rollenspiel-Saga *Kemet: A Tale in the Desert* aus. Ihre Aufgabe ist es, beim Bau der größten Zivilisation zu helfen. Dabei greifen Sie auf Handel, Politik und Handwerk zurück. Um Ihren Helden zu verbessern, erfüllen Sie schwierige Tests. Der 142 Megabyte große Download ist kostenlos. Nach einer 24-stündigen Kostprobe fallen dann 12,95 Euro Gebühren pro Monat an. (AB)

Info: www.kemet-deutschland.de

Ryzom Ring

Online-Rollenspiel | Haben Sie sich schon mal gewünscht, Ihre eigenen Abenteuer und Orte in einem Online-Rollenspiel zu kreieren und andere Spieler hindurchzuscheuchen? *Ryzom Ring*, Add-on zu *Saga of Ryzom*, will Ihnen dies voraussichtlich noch Ende des Sommers ermöglichen. Die Erweiterung enthält einen umfangreichen Editor, mit dem Sie sogar völlig andere Szenarien erschaffen können. Lust auf Raumschiffe? Kein Problem. Ihre Welten und Abenteuer stellen Sie dann online anderen Fans zur Verfügung. (AB)

Info: www.ryzom-ring.com

LIES MICH!

WWCL Finale im Stadion

E-Sport | Die WWCL (World Wide Championship of LAN-Gaming) feiert ihr Jubiläum, das Finale der zehnten Saison, in der AOL-Arena in Hamburg. Dabei machen es sich die Fans im VIP-Bereich gemütlich. Wie es sich für das Fußball-Ambiente gehört, geht der Hauptpreis (ein Opel Tigra Twin Top) an den besten Balltreter in *FIFA 2006*. (FL)



Foto: Marco Götze/PlanetLAN GmbH

Info: www.wwcl.net

ATTaX zerbrochen

E-Sport | Es war das erfolgreichste *Counter-Strike*-Team Deutschlands: Alternate ATTaX holte den Titel in der ESL (Electronic Sports League) Pro-Series und einen guten dritten Platz beim ESWC (Electronic Sports World Cup) in Paris. Doch interne Konflikte zerrissen das Team. Navid „Kapio" Javadi hatte einen Vorvertrag bei Mousesports für 2007 unterschrieben – das Management setzte ihn prompt auf die Bank. Zwei weitere Spieler gesellten sich daraufhin dazu. Das Team ist mit Chucky und Allanon (beide Ex-TAMM) zwar wieder komplett, aber geschwächt. (FL)

Info: www.alternate-attax.de

Livemodding auf der IFA

E-Sport | Auf der IFA (Internationale Funkausstellung) vom 1. bis 6. September in Berlin zeigen die deutschen Meister sechs Tage lang ihre Moddingkünste für PC-Gehäuse. Wer selbst gut basteln kann, meldet bei Bedarf seinen selbst gebauten PC zum Wettbewerb um den „Innovativsten Computer der IFA" an. (FL)

Info: http://ifa.dcmm.de

E-SPORT-PERSPEKTIVEN

Perspektivisch korrekt

Wie die Zukunft des E-Sports in Deutschland aussehen kann, erörtern kreative Köpfe auf der Games Convention.

E-SPORT | Im Rahmen der Games Convention führen Computec Media (www.computec.de) und das laboratory for electronic gaming [e:lab] der privaten Universität Witten/Herdecke (www.uni-wh.de/e-gaming) fünf gemeinsame Workshops zum Thema „Perspektiven des E-Sports in Deutschland" durch. Neben bekannten Akteuren aus dem E-Sport sind auch hochkarätige Wissenschaftler und Unternehmens- wie Medienvertreter eingeladen, um über die Zukunftsperspektiven des E-Sports zu diskutieren. Das Ziel der Workshops ist es, die vielfältigen Meinungen und Erwartungen zu bündeln und somit eine solide Grundlage für zukünftige Diskussionen von Sportler, Clans, Ligen, Sponsoren und Wissenschaftler zu legen. Themen der einzelnen Workshops: Vermarktung des E-Sports (Donnerstag, 24.08., 12-13 Uhr), Stars im E-Sport (Freitag, 25.08., 10-11 Uhr), Entwicklungsmöglichkeiten von E-Sport-Ligen (Samstag, 26.08., 11-12 Uhr), E-Sport in den Medien (Sonntag, 27.08., 11-12 Uhr). Christian Bigge

COMPUTEC MEDIA e:lab laboratory for electronic gaming

Info: www.uni-wh.de/e-gaming

E-SPORT AUF DER GAMES CONVENTION

Hand anlegen

Wieder einmal lassen es die Profispieler auf der Games Convention krachen und Sie sind dabei.

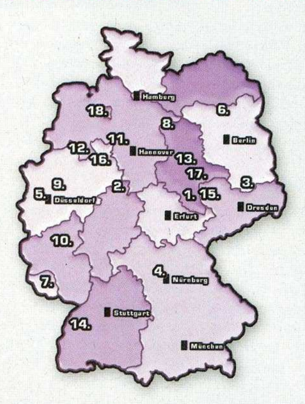
E-SPORT | Auf der Games Convention in Leipzig (24.-27.08) wartet die Netzstatt Gaming League One mit einem *Counter-Strike* und *Warcraft 3*-Turnier auf. Die Electronic Sports League geht mit dem ENC-Finale, dem Start der neunten Pro-Series-Saison und der Präsentation der „Core 2 Extreme Masters" an den Start. Bei den World Cyber Games spielen Sie und Messebabes selbst. Rennfahrer geben beim Wilkinson-Cup Gas. Felix Lohmeier

Info: www.gc-germany.de


»Leicht zu erkennen: Blondine.«
Vier Messebabes versuchen sich per Joystick an einem Spiel.
Foto: Uwe Frauendorf/Leipziger Messe GmbH

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKERFETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	ANM. STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	LANwirtschaft X	08.09.2006	06237 Spergau	504	✔	■	www.lanwirtschaft.de
2	TXL 11	15.09.2006	34359 Reinhardshagen	300	✘	■	www.thexlan.de
3	eWave	22.09.2006	01968 Senftenberg	600	✔	■	www.ewave-lan.de
4	orBit II	22.09.2006	90480 Nürnberg	320	✔	■	www.orbit-nuernberg.de
5	Terminal 14	29.09.2006	40878 Ratingen	500	✘	■	www.lankoeln.de
6	Lan-4u 23	29.09.2006	16798 Fürstenberg	400	✔	■	www.lan-4u.de
7	LAN-Strike Saar 7	29.09.2006	66636 Theley	408	✔	■	www.lss-lan.de
8	SpeicherLAN VII	29.09.2006	29410 Salzwedel	280	✔	■	www.speicherlan.de
9	[.ju:nien] X	06.10.2006	58093 Hagen	651	✘	■	www.junien.de
10	Sensation-lan	13.10.2006	56075 Koblenz	1165	✘	■	www.sensation-lan.de
11	GSH XII	20.10.2006	30827 Garbsen	400	✘	■	www.gsh-lan.de
12	The Summit VII	20.10.2006	49074 Osnabrück	1218	✘	■	www.the-summit.de
13	TwinLoc	27.10.2006	39114 Magdeburg	1064	✘	■	www.twinloc.de
14	TT-LAN 22	03.11.2006	77652 Offenburg	304	✔	■	www.tt-lan.de
15	USPLAY 2006/2	03.11.2006	04356 Leipzig	300	✔	■	www.usplay-lan.de
16	Slaughterhouse 14	24.11.2006	32108 Bad Salzuflen	1200	✔	■	www.mytsh.de
17	LANnation Vol. 11	01.12.2006	06846 Dessau	400	✔	■	www.lannation.de
18	Dimension 6	14.12.2006	28215 Bremen	6280	✘	■	www.dimension6.de
	ÖSTERREICH						
	Days of Thunder 2k6	01.09.2006	4910 Ried am Innkreis	400	✘	■	www.dot-lan.at
	dagor.net – 3. Zeitalter	22.09.2006	3100 St. Pölten	440	✘	■	www.dagor.net
	SCHWEIZ						
	Airplane	29.09.2006	8058 Kloten (ZH)	1100	✘	■	www.air-plane.ch
	sLANp XIV	10.11.2006	8953 Dietikon (ZH)	400	✔	■	www.slanp.ch

LESERBRIEFE

Hoch soll er leben!

Der Masturbathon in London ist ein ganz besonderer Wettbewerb: Dort wird für einen guten Zweck onaniert. Na, das ist doch mal eine tolle Idee. Oder doch nicht?

Fritzchen, acht Jahre alt, steht seit 30 Minuten im Spielzeugladen und starrt auf die Teddys, die sich weit oben in einem Regal befinden. Eine Verkäuferin beobachtet das, tritt an den Zwerg heran und fragt: „Soll ich dir einen runterholen?" – „Okay, aber nur, wenn ich einen Teddy dafür kriege!" Ich gebe zu, dieser Witz ist so alt wie unser Textchef. Ich musste aber daran denken, als ich vom ersten Masturbathon in London hörte, einem Wettbewerb zur gemeinsamen Selbstbefriedigung. Da gab's dummerweise keine nette Verkäuferin, hier mussten die Teilnehmer selbst ran: Anfang August trafen sich tatsächlich 250 Menschen in einem Fernsehstudio, um Spendengelder für den Kampf gegen Aids zu sammeln. Ich würde mir das für unser Heimatland auch lustig vorstellen. Onanieren für das Müttergenesungswerk oder so. Zum Beispiel live im Deutschen Sportfernsehen, mit Reporter und allem Drum und Dran: „Hier sehen Sie Hans Schmidt vom TUS Wixhausen, der sich gerade noch aufwärmt und die Unterarmmuskulatur dehnt. Das ist wichtig, um Zerrungen zu vermeiden. Schmidt gilt als echter Medaillen-Kandidat in der Disziplin Dauer-Masturbieren, gehört er doch mit seinen 82 Jahren zu den erfahrensten Athleten. Bei der Taschenbillard-Trophy im vergangenen Jahr stellte er mit acht Stunden und 32 Minuten einen neuen Weltrekord auf." Dann schaltet die Kamera zu einem deutlich jüngeren Sportler, der bereits mitten im Wettkampf steckt. „Gut, dass die Regie jetzt reagiert hat, denn Stefan Müller vom TSV Geilenkirchen befindet sich sozusagen auf der Ziellinie der Disziplin Mehrfach-Orgasmus! Jaaa, Müller ist ein ganz hervorragender Techniker, das sieht selbst der Laie. Diese Ballbehandlung, traumhaft! Kein Wunder, dass der junge Mann in Fachkreisen Pillermann-Pelé genannt wird! Übrigens, verehrte Zuschauer, heute Abend können Sie bei uns eine Zusammenfassung der Wettbewerbe und damit sämtliche Höhepunkte sehen!" Höhepunkte, verstehen Sie, liebe Leser, Höhepunkte, hahaha! Nein, es ist kein Witz: Beim Londoner Masturbathon gab es tatsächlich Preise fürs Dauer-Onanieren und die meisten Orgasmen. Stellt sich mir die Frage, ob da überhaupt Frauen dabei waren und wie die Schiedsrichter feststellten, ob sich unter diesen keine Cheater befanden. Ich weiß es nicht. Ich las aus diversen Internet-Meldungen lediglich heraus, dass es Zeitstrafen gebe und ein Teilnehmer beim dritten Verstoß disqualifiziert werde. Ferner war die Rede davon, dass „Schüchternen" Einzelkabinen zur Verfügung standen. Hallo? Schüchterne? Ich würde ja wohl sagen für „einigermaßen Normale"! Unfassbar! Unfassbar war auch ein weiterer Gedanke, der sich in mein Gehirn schlich. Ich stellte mir vor, an dem Wettbewerb teilzunehmen. Ich sitze locker auf meiner Samenbank oder wie die Sportgeräte bei einer solchen Veranstaltung heißen mögen, bin bereits mitten im Spiel fünf gegen einen, blicke ganz kurz hoch und sehe: Mir gegenüber sitzt mein Chef. Argh, meinem Boss bei einem persönlichen Handgemenge zuzusehen ... es gibt Dinge, über die sollte man nicht nachdenken. Was allerdings schwierig war, geisterte das Thema doch per E-Mail im ganzen Verlag herum. Einer der Praktikanten schrieb: „Klingt nach einem Betriebsausflug der PC ACTION-Jungs!" HA-HA-HA. Also wer einen Namen wie unser junger Kollege trägt, sollte bei manchen Themen vielleicht einfach mal die Fresse halten. Das teilte ich ihm dann auch mit, dem Herrn Bernd Stange. Ach, um zum Abschluss jedweder blöden Frage über meine Anatomie vorzubeugen: Als der lustige Scherenschnitt von mir entstand, hielt ich eine zusammengerollte Zeitung in meiner rechten Hand. Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

Montage: Anja Grosler



Und das geschah vergangenen Monat ...

OH MEIN GOTT!

Sehr geehrte Herren (Damen gibt's glaube ich nicht bei Ihnen...), ich habe heute Ihre Ausgabe 9/2006 gekauft. Mir gefällt Ihre Zeitschrift sehr gut und ich würde sie wohl auch abonnieren (keine Sorge, das mache ich bei der entsprechenden Stelle – ich habe Ihre Hinweise gelesen). Ich möchte aber eine konkrete Kritik an Sie richten: Auf Seite 78 schreiben Sie: »Gott hat seinen Cockring verloren«. Ich bin ein sehr gläubiger Mensch und möchte Sie bitten, von Gotteslästerungen abzusehen (ich kann Sie nicht zwingen und will das auch nicht). Auch das Argument, es könne sich um einen Gott im Sinne des Spiels handeln, verhindert nicht, dass Gott subtil „durch den Dreck gezogen" wird. Man hätte auch von einem gemoddeten (weil leuchtenden) Cockring sprechen können oder dem eines Riesen o.ä. – aber bitte nicht Ihre Variante. Ich habe NICHT!!! das Ego, in der Leserrubrik Ihrer nächsten Ausgabe zu erscheinen – untersage es aber nicht ... (das erspart Ihnen den „Zwang", eine Antwort, die sich über mich lustig macht, zu schreiben – wie es der Stil der Zeitschrift und dem Wunsch Ihrer Leser entspricht). Mir ist es wichtiger, dass so etwas nicht mehr vorkommt. Ehrlich gemeint. Um mein Anliegen mit einer Quelle zu unterlegen, hier ein Zitat aus Gala-


»Frauen: zu blöd zum Telefonieren.«

Foto: action press

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

ter 6,7 (Paulus-Brief an eine Gemeinde): „Täuscht euch nicht: Gott lässt keinen Spott mit sich treiben; was der Mensch sät, wird er ernten." In Jesu Namen vielen Dank schon jetzt für die Berücksichtigung dieses Anliegens. Viel Erfolg wünsche ich und: TOLLE ARBEIT :)

BODO DAHLHOFF, MÜNCHEN

Sie haben Recht, wir müssen uns bessern. Alle Redakteure denken jetzt mal drüber nach, ob sie endlich die Kruzifixe in ihren Büros richtig drehen. Und dieses mitternächtliche, rituelle Schlachten von 666 Lämmern mit der Kettensäge macht ja auch immer so eine Sauerei.

ICH BIN GOTT!

*Guten Morgen, kleiner Fränkel, ich wollte dich nur mal kurz auslachen, da ich jetzt sechs Wochen frei habe und mich besaufen kann! UND IHR MÜSST SCHAFFEN! HAHAHA!!! Und bevor jetzt dieses typische „Höhö, dafür ham wir Praktikantinnen, die uns unterm Tisch den Stengel kauen, höhö, wir kriegen im Monat mehr Gehalt als Bill Gates' geschätztes Privatvermögen, höhö, wir fahren Ferraris oder sonst so Luxuskarren" kommt: ihr dreckigen kleinen Lügner! Ich lass' mir in meinen sechs Wochen Urlaub auch die ganze Zeit einen I*tschen und hab' mehr 500er-Scheine hier rumfliegen als ihr Milliliter Körperflüssigkeiten in eurem Leben abgesondert habt und eure komischen hässlichen Karren (die ihr ja nimma besitzt!) zieh' ich mit meiner Aprilia-Edeldiva sowieso ab! Ergo: Ich bin Gott, ihr seid nix. [...]*

BJÖRN SPANGENBERG, PER E-MAIL

Björn, du sollst dich auf Station 5 melden, da ist gleich Tablettenausgabe für die Megalomanie-Patienten.

MUTTERTAG

Ich wollte euch sagen, dass euer Heft einfach genial ist, besonders das aktuelle 9/2006! Das ist die beste Ausgabe, die ich bis jetzt gelesen habe, einfach saukomisch, aber trotzdem voll informativ. Ich weiß nicht, was ihr genommen habt, als ihr die Ausgabe gemacht habt, aber nehmt mehr davon! Meine Mutter hat fast 'nen Autounfall gebaut, als ich ihr aus eurem Heft vorgelesen habe. Ihr seid einfach viel besser als die Heinis der anderen Pseudo-unbedingt-seriös-wirken-und-dabei-trotzdem-lustig-sein-Redakteurs-Schwuchteln anderer Hefte. Ihr schreibt nämlich auch super Tests und Berichte und es macht echt Spaß, sie zu lesen. Es gibt nur eine Sache, die ihr besser machen könntet: die DVD. [...]

NICO SCHULZE, PER E-MAIL

Nico, dass deine Mama beinahe einen Autounfall gebaut hätte, liegt nicht daran, dass du ihr aus der PC ACTION vorgelesen hast. *Wir* mutmaßen ja, sie könnte eine Frau sein.

FRAUENBILDER 1

Guten Tag, die werten Herren, ich lese eure Zeitschrift ja schon längere Zeit, obwohl ich eine „Sie" bin, das heißt, ich bin eine Frau (oder einfach das, was ihr als kochendes, putzendes und saugendes Lustobjekt betrachtet). Aber nun zu meiner Beschwerde. Als ich zu den Leserbriefen komme und auf Seite 29 blättere, muss ich ein Foto einer nackten Dame sehen, die mir bekannt vorkam, ich kannte sie nicht persönlich, aber sie war schon einmal in einer älteren PC ACTION-Ausgabe abgebildet und zwar mit dem gleichen Bild. Über diesen Fehler konnte ich noch hinwegsehen, da ihr Männer ja nichts für euer Kurzzeitgedächtnis könnt, aber als ich Seite 30 aufschlage, trifft mich der Schlag! Die Truppe mit nackten Fahrradfahrerinnen hab ich auch schon mal in der PCA gesehen! Das ist zu viel! Auf Seite 50 die Frau mit dem Fernrohr! Auch schon mal drin gewesen. Ein Magazin, das sich ständig wiederholt, zeigt damit, dass es langsam aber sicher am Ende ist und damit meine ich nicht das Niveau eurer Witze, die ich als sehr gut empfinde. Weitere Kommentare zum wiederholten Auftreten von Bildern werde ich mir sparen, aber es tut gut, das klägliche Versagen der Männer zu beobachten und dies zu kommentieren.

CÉLINE HAUSER, PER E-MAIL

Ach Céline, wir haben dir doch schon erklärt, warum wir die Fotos von dir nicht nehmen, zum letzten Mal: Sozialpädagoginnen mit Achsel- und Schamhaaren bis zum Boden kommen bei unserer Zielgruppe nicht an, bitte bewerbe dich woanders! [*Anm. d. Chefred: jo@pcaction.de!*]



Foto: action press

>>Immerhin hat sie's versucht: Frau beim Reifenwechseln.<<

HEISS

*Na, schwitzt ihr auch schön in eurer Bude? Ich habe gerade erst einmal die Klimaanlage abgestellt. War mir hier doch ein wenig zu frisch. *g* [...]*

ALEXANDER MERTZ, PER E-MAIL

Du hast's gut! Wir müssen ständig neue, großbrüstige Models suchen, weil die vom nackig Palmwedeln immer so schlimm Muskelkater kriegen. Aber prima, dass du die Klimaanlage abgestellt hast. Das Ding dauernd rumzuschleppen, muss echt stressig sein.

REDAKTEURE AM PRANGER

Hallo! Falls das ein Gag sein sollte, dann ist es aber ein bescheidener ;-) Der Brehme hängt in der aktuellen Ausgabe am Pranger, weil er die Internetadresse von diesem Warsow-Dings falsch geschrieben hat. Statt warsow.net hat er warsow.com im Bericht geschrieben. In der Antwort zum Pranger ist jetzt aber sogar die Berichtigung falsch. Da steht nämlich als angeblich richtige Adresse warsoM.net statt warsoW.net! Die von euch dort angegebene Seite gibt es aber nun mal nicht, was ich noch schlimmer finde als die Taubenzüchterseite unter warsom.com. [...]

DIETER RÜCKOLDT, PER E-MAIL

Willkommen bei unserer beliebten Serie „Wir sind so doof, dass wir drei Heftausgaben benötigen, um eine Internetadresse richtig zu veröffentlichen". Noch mal für alle zum Mitschreiben: Die richtige Adresse für das Gratisspiel Warsow lautet www.warsow.net. warsow.com führt zu einer Taubenzüchterseite, warsom.net ins digitale Nirwana. Gut, dass wir das endlich geklärt hätten. Und ja, ich, Harald Fränkel, hab's diesmal verbockt und außerdem bei den Bildbeschreibungen auf Seite 87 im Kasten „Viel Blut-Erguss" unten mit oben verwechselt (angeprangert von Sebastian Dawidowicz und Mark Diener). Meine Kollegen taten mir zur Strafe das an, was mir am meisten weh tut: Ich darf das große Finale von *Verliebt in Berlin* am 1. September 2006 nicht anschauen. Ich erfahre also nicht, wen Lisa nimmt, David oder Rokko! *heul* Das Schlimmste: Meine so genannten Kollegen haben mich gezwungen, die perverse Neigung, diese Telenovela anzusehen, hier öffentlich kundzutun. AHHHHHH!

UND DER IST AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Ralph Wollner	Behauptete bei seinem Test zu *All Star Strip Poker* auf Seite 105, dass mindestens ein Rechner mit 800 Gigahertz nötig sei, damit dieses Spiel laufe. Nun, genau genommen täten es auch 800 Megahertz. Der Redakteur musste zur Strafe die Mathe-Hausaufgabe von Christian Bigges Sohn machen. Gut, der geht zwar erst in den Kindergarten, aber Wollner heulte trotzdem Rotz und Wasser. Wegen seines 5-Megahertz-Gehirns, bei dem 99,99 Prozent der Rechenleistung fürs Atmen und Kacken draufgehen, kann so was schon mal stressig sein.	Simon Poland, Frank Kaiser, Serkan Yildiz, Erich Mastel, Matthias Hofstädter, Pascal Ambros

Fantastisch!

Holen Sie sich jetzt 3 Ausgaben der PC ACTION mit DVD im Mini-Abo und den original World-of-Warcraft-Kalender 2007 für nur 9,90 Euro! Sofort bestellen! (Nur solange der Vorrat reicht.)

Mit World of Warcraft durch 2007!
World of Warcraft ist das erfolgreichste Mehrspieler-Online-Spiel aller Zeiten – und ein Ende der Hitgeschichte ist noch lange nicht in Sicht. Der offizielle WoW-Kalender 2007 verwöhnt Sie Monat für Monat mit den schönsten Motiven aus der wunderbaren Online-Welt. Dazu gibt es jede Menge Informationen zum Spiel und umfangreiche monatliche Glossare. Ob Horde oder Allianz – hier findet jeder sein persönliches Lieblingsmotiv!
Maße: 29,5 x 29,5 cm (29,5 x 59 cm)

Panini Comics
www.paninicomics.de.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + Gratis-Extra für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
WoW-Kalender 2007
(Art.-Nr.: 003049)
(Angebot nur solange der Vorrat reicht)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausgaben (= € 4,80/Ausgabe); Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ____________

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: ____________

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

PA MI 15

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



DAS IST EIN GEDICHT?

1. Das Gedicht für PC ACTION: Meine Eier, meine Eier, meine Eier, meine Eier, meine Eier, meine Eier, meine Eier, meine Eier, meine Eier, meine Eier, meine Eier jucken. So, jetzt hatten wir was zu lachen. 2. Jetzt zur Frage: Was macht ihr Pimmel gegen Eierjucken??? 3. Eine Antwort wäre schön, weil mir die Finger vom ständigen Kratzen abfaulen und meine Freundin schon keine mehr hat. 4. Ich muss nicht unbedingt auf die Titelseite, auch wenn das mal für Abwechslung sorgen würde. Da ihr aber alle impotent seid, glaube ich nicht, dass ihr mir einen Tipp geben könnt. Ach, bin übrigens erst 14.

ANDREAS SCHITTER, PER E-MAIL

Das merkt man.

FRAUENBILDER 2



»Frauen furzen unauffällig.«

Foto: action press

Hi, liebes PCA-Team. Ich wollte euch nur darauf aufmerksam machen, dass in jeder Ausgabe mindestens eine nackte Frau erscheint. Ich kaufe mir seit zwei Jahren euer Heft und ich stelle immer wieder fest, dass sich im Heft etwas Frauenfeindliches befindet. Ihr habt gar keine Achtung vor den Frauen. Schämt ihr euch nicht? Ohne Frauen könnten wir nicht sein. Unsere Mütter sind Frauen und sie haben uns mit Milch versorgt. Und dann schreibt ihr noch so dumme Bildunterschriften dazu. Ihr habt ja euren Spaß mit Frauen. Könnt ihr ihnen nicht deswegen etwas mehr Respekt zeigen? Wie würdet ihr denken, wenn man ein Bild veröffentlicht, wo ihr alle nackt seid und dann steht da noch: „Aus den Zoo entlaufen: unrasierte Paviane"? [...]

JUBIN AMIRI, PER E-MAIL

Das kann nicht sein. Da würde „Rasierte Riesenpenisaffen" drunter stehen.

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

AUF DVD PC-ACTION-TV

FRAU GESUCHT!
Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben der Vorlesung des Monats der Beitrag zu einem von uns veranstalteten Casting. Hier suchten wir eine Dame, die künftig als Moderatorin für PC-ACTION-TV tätig wird. Welch hübsche Frauen uns dabei über den Weg liefen, wie wir uns diese noch schöner tranken (Bild) und wer den Wettbewerb gewonnen hat – sehen Sie selbst!



»Im Sommer wichtig: viel Flüssigkeit zu sich nehmen!«

KLUGSCHEISSER DES MONATS



In eurer aktuellen Ausgabe schreibt ihr auf Seite 49 bei Fahrzeugen zu Q4, dass dieses Spiel keinerlei Vehikel beinhaltet, das stimmt nicht so ganz, denn es sind genau zwei, ein Panzer und ein Walker, wie ihr SELBST im Test zu Q4 in Ausgabe 12/2005 schreibt. Dann bei Fahrzeugen zu UT 2007 steht drin, dass einmal Geher und das Hoverboard zu den schon vorhandenen Vehikel dazukommen ... ein bisschen knapp würde ich meinen, denn es sind insgesamt NEUN neue Fahrzeuge. Drei davon MÜSSTE man schon aus dem BP2 zu UT2004 kennen, den Cicada, den SPMA und den PALADIN... was macht ihr den ganzen Tag eigentlich??? Wie kann man nur solche Fehler machen???

ILJA KLUG, PER E-MAIL

Okay, du heißt Klug und kannst klugscheißen. Damit bist du für diese Rubrik qualifiziert. Also: Im Fall von *UT 2007* behaupteten wir mitnichten, dass es weniger als neun neue Fahrzeuge geben wird, sondern nannten halt lediglich den Geher und das Hoverboard als Beispiele. Und natürlich gibt es in *Quake 4* Vehikel, aber unser Vergleich bezog sich nun mal auf den Mehrspieler-Modus, was selbst eine Amöbe mit Downsyndrom raffen sollte: Das im besagten Kasten zwei Mal bis acht Millionen Mal auftauchende Wort „Mehrspieler-Modus" könnte ja vielleicht, eventuell, möglicherweise, unter Umständen eine nicht unwesentliche Information in diese Richtung dargestellt haben.

TROTTEL DES MONATS



Durchaus lesbare Zeitschrift habt ihr da, sorry, dass ich diese als Plattform nutze, um einigen Anfängern mit ihren Call-of-Duty-2-Surfern mal die Meinung zu sagen. Ihr kleinen Pisser, wenn einer auf eurem Surfer auftaucht und euren Noobclan aufmischt, sollte man so viel Anstand besitzen und diesen nich' verbannen, nur weil ihr Deppen eure Maus nich' bedienen könnt. Auf Surfern, wo Admin sich aufführt, als hätte diese Person auch im richtigem Leben was zu sagen, lohnt es sich eh nich', zu zocken. Drei, vier mal den Trottel gefraggt und die Verbindung zum Surfer is' unterbrochen. Gratulation zu so viel Charakter. [...]

RALF TIEPMAR, PER E-MAIL

Genau! Alle Surfer sind doof! Diese braun gebrannten Sunnyboys schnappen uns immer die heißesten Frauen weg.

War echt mal an der Zeit, dass jemand denen die Meinung geigt. Danke, Ralf.

Wer zum Teufel ist Wolfgang Amadeus Shakespeare (PC ACTION 9/2006, Seite 75 im Meinungskasten des Herrn Iscitürk)? Mal ehrlich, ihr macht doch mit Absicht jeden Monat irgendwelche Fehler ins Heft, damit die Leser außer den üblichen Beleidigungen auch was anderes zum Schreiben haben, ne? [...]

STEFFEN STRASCHEWSKI, PER E-MAIL

Vielleicht sollten wir doch eine Doppelseite ins Heft bringen, auf der wir jeden Gag erklären. Mann, Wolfgang Amadeus Shakespeare ist der nichteheliche Sohn von Johann Sebastian Günter Grass und Jean Claude van Schwarzenegger. Ungebildetes Pack!

DAS IST KEIN WITZ!

Einfach mal kurz zu meiner Person, ich bin 27 Jahre alt, berufstätig und zocke auch hin und wieder gerne. Man liest heutzutage ab und zu Dinge in Zeitungen oder Magazinen, wo man nur den Kopf schütteln kann. Ich selbst war nie soweit betroffen, ernsthaft darauf zu reagieren. Bis jetzt – bei Ausgabe PC ACTION 8/2006 auf Seite 132 (Bild oben mit Spruch) blieb mir der Atem weg. Ich bin kein Mensch, der gerne übertreibt oder theatralisch wirkt, um Situationen besonders drastisch darzustellen, aber was als „Gag" gedeutet wird, ist einfach nur geschmacklos und unterste Gosse. Den Namen Robert Steinhäuser in einen Scherz einzuarbeiten – wer kommt auf eine solche scheiß Idee? Zurück zu meiner Person – ich wohne in Erfurt, zwei Straßen vom Gutenberg-Gymnasium entfernt und kann mich leider sehr gut an jenen schlimmen Tag erinnern. Zudem wurde ich von Lehrern unterrichtet, welche bis zu diesem Zeitpunkt dort lehrten, es danach aber nie wieder schafften, eine Schule zu betreten. Die Stadt Erfurt war nach dieser Tat für mehrere Wochen wie gelähmt und noch heute gibt es Gedenkveranstaltungen für die Toten. Das Eintragen in Kondolenz-Bücher in Gedenken an die Toten war für jeden Erfurter eine Pflicht. Ihr macht euch darüber einen Spaß. Die ganze Computerspieleindustrie wurde danach infrage gestellt und kritisch beäugt. Ich gehe nicht davon aus, dass in Ihrem Unternehmen nur verpickelte, blass wirkende Teenager sitzen, welche so etwas lustig finden, sondern auch Menschen mit einem entsprechenden Verstand, eine solche Thematik sensibel und mit Diskretion zu behandeln. Ich erwarte von Ihnen für diesen „Gehirnfurz" eine Stellungnahme in Verbindung mit einer angemessenen Entschuldigung. Richtig gut würde das in Ihrer nächsten Ausgabe wirken – nennt man Selbstkritik. Nach Ihrer Reaktion werde ich entscheiden, ob dieser Sachverhalt für meine Regional-Presse interessant wäre. Bewerten Sie das nicht als Drohung an Sie oder als leere Drohung, da Kontakte zur Uni-Zeitung EF und TA bestehen und dabei eine entsprechende Empörung entstehen wird.

STEFFEN SCHMIDT, ERFURT

Oh Gott, es tut uns wahnsinnig leid. Entschuldigung! Dürfen wir Ihnen ein *Counter-Strike* als Entschädigung schicken?

PC ACTION HILFT 1

Ich habe jetzt eine junge Frau getroffen, die mich sehr mag. Ich mag sie auch sehr. Wir gehen jetzt nicht miteinander oder so, da sind momentan ein paar widrige Umstände, die ich nicht näher erläutern

will, die auch nicht zu meiner Frage gehören. Es geht mir nämlich darum, dass ich jetzt mit ihr geschlafen habe, schon einige Male sogar, ich hoffe, ihr in der Redaktion freut euch auch ein bisschen für mich: Ich habe relativ früh in meinem Leben (ich bin 20, für PCA-Leser ist das früh) meine Jungfräulichkeit endgültig verloren. Mein Problem ist jetzt: Da ich keine Jungfrau mehr bin, erfülle ich auch nicht mehr alle Eigenschaften des durchschnittlichen PC ACTION-Lesers (dumm; hält sich für den Geilsten; versucht, euch nachzuahmen; versteht nicht, zu was eine Erektion zu gebrauchen ist)! Ist es mir dadurch versagt, die PCA weiter zu lesen? Obwohl ich jetzt kein Durchschnittsleser mehr bin, musste ich mit Freude feststellen, dass ich die PCA immer noch großartig finde. Von daher wäre es wirklich schade, wenn ich sie jetzt nicht mehr lesen dürfte, gar mein Abo kündigen müsste. Weiterhin musste ich ja auch feststellen, dass Frauen auch mal ihre Tage haben. Also, wenn ich nicht vögeln kann, was soll ich sonst machen, außer euer Heft zu lesen? [...]

JOHANNES LANGE, PER E-MAIL

Cunnilingus.

FRISCH RASIERT

Bin gerade am Prey zocken und was finde ich? RIESENMUSCHIS! Schon an zwei Stellen, habe das Spiel gar nicht durch. Aber geil, habe davon ein paar Screenshots gemacht. [...]

VIOREL BORGOVAN, PER E-MAIL

»Moderne Kunst: gerahmtes Furunkel.«

Also wir können auf den Bildern beim besten Willen keine Katzen erkennen.

IDEE DES MONATS

[...] Warum lasst ihr nicht mal eure Brötchengeber (also uns Leser) Artikel für eure Zeitschrift schreiben? Klar, wir sind alle linguale Flachzangen und nicht so hochbegabtes Fachpersonal wie ihr, aber wir sind die, an die sich eure Zeitschrift richtet... die Zocker eben. Deshalb würde ich es cool finden (und sicher auch viele andere), wenn ihr einfach mal eine Rubrik bringt, in der ein glücklicher Zocker sich über ein neues Game auslassen kann. [...]

EMANUEL SEESKO, PER E-MAIL

Ja, eine geniale Idee! Wie nennen wir die Rubrik? Hmmm ... Leserbriefseiten?

BESCHWERDEBRIEF

Hallo Harald, ich weiß nicht so richtig, bei wem ich mich beschweren soll, also quäle ich mal dich mit meinem Anliegen – und laufe Gefahr, dass das am Ende sogar noch gedruckt wird. Es geht mir um den „Test" zu Sensible Soccer 2006. Wieso

Sensible Soccer 2006

Hare Hare! Spieldesignerlegende Jon Hare hat es wieder getan! Vor 14 Jahren landete der Brite mit *Sensible Soccer* einen Mega-Hit für den Amiga – jetzt versucht er mit einer modernisierten Version das alte Flair aufleben zu lassen. Während Retrofans feuchte Augen bekommen, dürfte sich anderen Spielern beim ersten Blick bereits der Magen umdrehen: Die Grafik ist gemessen am gegenwärtigen Standard absolut unterirdisch. Gut, der Comicstil und die großen Köpfe der Spieler sind knuddelig, dennoch sollte man mit einer solchen Optik heute nicht mehr antreten. Spielerisch ist Sensi nach wie vor ein einfaches, aber packendes Vergnügen. Neben den Richtungstasten benötigen Sie nur zwei weitere Knöpfe: einen, um zu schießen, den anderen um zu passen. Der Kniff ist, die Pille mit möglichst viel Effet über den Platz zu donnern und somit wahre Kunstschüsse abzuliefern. Die klassische Vogelperspektive à la *Kick Off* macht das superflotte Spektakel sehr übersichtlich. Wegen fehlender Lizenzen hören die Sportler auf Fantasienamen wie Belleck oder Pidilsko. Dafür gibt es satte 350 Vereine, 6.000 Spieler und über 100 Ligen. Ein kurzweiliger, nicht ganz ernst zu nehmender Arcade-Kicker für Menschen, denen *Pro Evolution Soccer* zu kompliziert ist.

Ralph Wollner

Info: www.codemasters.de

RALPH WOLLNER

70

zum Geier hockt ihr an dieses Spiel den Simulationsfanatiker Wollner und nicht den Redaktionswookie Hesse? Der hat wenigstens ein Herz für Spiele-Remakes – und hätte sicher verstanden, dass es bei einem Titel wie Sensible Soccer NICHT um Lizenzen oder möglichst genaue Modellierung der Spieler geht. Dort geht es (zumindest mir) eher um das Spiel an sich. [...]

STEFFEN WOTZLAW, PER E-MAIL

Vielleicht solltest du dir den Artikel (siehe Seitenmitte) doch noch mal vorlesen lassen, Bocelli.

PC ACTION HILFT 2

Hey Leute, ich habe ein Riesenproblem. Ich benutze den AOL-Browser und bei der Einwahl ins Internet zeigt mir dieser an, dass das Netzwerk gerufen wird. Aber mein Modem ruft nichts! Ansonsten ist alles normal. [...]

TINO KROSCHEWSKI, PER E-MAIL

Glück gehabt! Wir kennen jemanden, dessen Modem hat ständig „Wer ist der Bürgermeister von Wesel?" gerufen, das war echt unheimlich.

WURST UND SO

Ich finde euch einfach supermegaaffenstark!!! Aber ist es normal, dass ich bei Wörtern wie „Wurstfachverkäuferin" oder „Eigenurinprobe" immer an euch denke?

LUKAS „LUCA" TATERKA, PER E-MAIL

Wir können nichts dafür, dass deine Freundin eine fette Wurstfachverkäuferin ist und du immer dann aus Langeweile unser Magazin liest, während sie gerade auf dir sitzt und ... bäh, Lukas, wir wollen das alles gar nicht wissen!

LESERBRIEF DES MONATS

Betreff: Liebesbrief in Paragraphen. Liebe PC ACTION! Du hast mich mit deiner Schönheit geblendet (Paragraph 223 StGB „Körperverletzung") und mich zur Liebe verführt (Paragraph 182 StGB). Ich war wie berauscht (Paragraph 223a StGB „Vollrausch" und Paragraph 316 „Trunkenheit im Verkehr") und ich dachte, ich müsste explodieren (Paragraph 310b StGB „Herbeiführen einer Explosion durch Kernenergie"). Ich bin dir völlig ausgeliefert (Paragraph 178 StGB „Sexuelle Nötigung") und bin nicht mehr Herr meiner selbst (Paragraph 239 StGB „Freiheitsberaubung"). Du hast mir meinen Verstand geraubt (Paragraph 249 StGB) und mein Herz gestohlen (Paragraph 248a StGB „Diebstahl und Unterschlagung geringwertiger Sachen"). Dabei war mein Verlangen bereits abgestorben (Paragraph 168 StGB „Störung der Totenruhe"), doch dann bist du in mein Leben eingebrochen (Paragraph 124 StGB) und hast meine Ruhe gestört (Paragraph 125 StGB). Doch nachdem ich völlig entflammt war (Paragraph 308 StGB), hast du mich mit dem Milchmann betrogen (Paragraph 263 StGB „Betrug" und 266 StGB „Untreue") und mir damit alle meine Lebensenergie genommen (Paragraph 248c StGB „Entziehung elektrischer Energie") und das trotz all deiner Versicherungen (Paragraph 265 StGB). Dabei hattest du bei mir einen Kredit auf Lebenszeit (Paragraph 265b StGB)! Du hast mich einfach so beiseite geschoben (Paragraph 326 StGB „Umweltgefährdende Abfallbeseitigung"), spieltest aber weiterhin mit mir (Paragraph 327 StGB „Unerlaubtes Betreiben von Anlagen")! Ist das dein Lohn (Paragraph 266a StGB „Vorenthalten und Veruntreuen von Arbeitsgeld") oder hast du etwa nur mit mir gespielt (Paragraph 284 StGB „Unerlaubte Veranstaltung eines Glückspieles")? Ich weiß wirklich nicht mehr, wo mir der Kopf steht (Paragraph 303 StGB „Sachbeschädigung" und Paragraph 305a „Zerstörung wichtiger Arbeitsmittel")! Du hast mein Leben vergiftet (Paragraph 330a StGB „Schwere Gefährdung durch Freisetzen von Giften")! Gib mir mein Herz zurück (Paragraph 290 StGB „Unbefugter Gebrauch von Fundsachen" und Paragraph 323b „Gefährdung einer Entziehungskur")!

DENNIS NEUMANN, PER E-MAIL

Wir sagen nichts ohne unseren Anwalt.

ERPRESSERBRIEF

Habe deine Nase geklaut, als du geschlafen hast! Wenn du sie wieder haben willst, lege 10.000 Euro in einem Koffer hinter die Mülltonne an der nächsten Bushaltestelle!!! KEINE POLIZEI, sonst landet deine Nase im nächsten Döner (da fällt sie nicht auf)! Muhaaahaha.

MARTIN BREIT, PER E-MAIL

Dein Name ist aber auch Programm, was?

BEWERBUNGSSCHREIBEN

Hi, braucht ihr 'nen Parktikanten? Ich würd' das gern machen, ich glaub', ich würde auch perfekt in euer Team passen. Meine Referenzen: Ich bin fett, hässlich und kann nichts. So wie ihr! Na, wie schaut's?

DANIEL, PER E-MAIL

Einen Führerschein bräuchtest du aber schon, wenn du als Parktikant morgens unsere Dienst-Lamborghinis ins Parkhaus bringen willst.

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Marina Gundert
BERUF: Ausbildungsplatzsuchende
ALTER: 19
NICK: dw.voGue.illu
E-MAIL: marinagundert@yahoo.de
HOMEPAGE: www.druckwelle-hq.de
LIEBLINGSGENRE: Ego-Shooter
LIEBLINGSSPIELE: Counter-Strike Source
SEIT WANN ICH SPIELE: Seit 1993 (CS seit 3 Jahren)
STATEMENT: Ich bin sozusagen mit Konsolen aufgewachsen. Mit dem NES fing alles an, über C64, Super Nintendo und Playstation. Hab' bestimmt sämtliche *Mario*-Teile durchgespielt ;) Durch meinen Ex-Freund habe ich 2003 mit *CS 1.5* angefangen. Er hatte zwei Rechner zu Hause und so konnte er mir das Spielen auf einem eigenen Server beibringen ^^ Zu der Zeit hatte ich leider noch keinen eigenen PC, deshalb war das Spielen für mich noch nich' so ernst. Als meine Familie sich 2004 einen PC gekauft hat, habe ich mir direkt *CS 1.6* besorgt. Da fing es so langsam an, dass ich mich vor den Jungs beweisen wollte :) So richtig regelmäßig und intensiv spiel ich erst seit *Source*! Seitdem war ich auch das erste Mal in Clans. Bisher als einzige Frau unter Männern, aber im Juni hab ich den richtigen Clan gefunden, mit einem aktiven Female Squad! Zusammen werden wir die ESL und die LAN-Partys rocken. ;)
ANM. D. RED.: Marina hat auf dem Foto zwei Fußbälle versteckt. So gewann sie die Herzen unserer Jury und schaffte es ins Heft.

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle).

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.

"Dark Messiah hat mich verzaubert. Die Schwertkämpfe sind sowas von spektakulär inszeniert, dass sie selbst nach der x-ten Wiederholung nichts an Faszination einbüßen. Wahnsinn!"
PC Games 08/06

"Das neueste Werk der Franzosen fällt so geil aus, wie das Fahrgestell von Angelina Jolie."
PC Action 08/06

Sammle deine Wut
Entfache deinen Zorn

 Mit dem Schwert, mit Heimtücke, mit Magie... **stelle dich deinem Schicksal!!**

 **Grausame Kämpfe** mit unbarmherzigen und gnadenlosen Gegnern.

 Weiterentwickelte Version von **Valves Half Life 2 Source-Engine.**

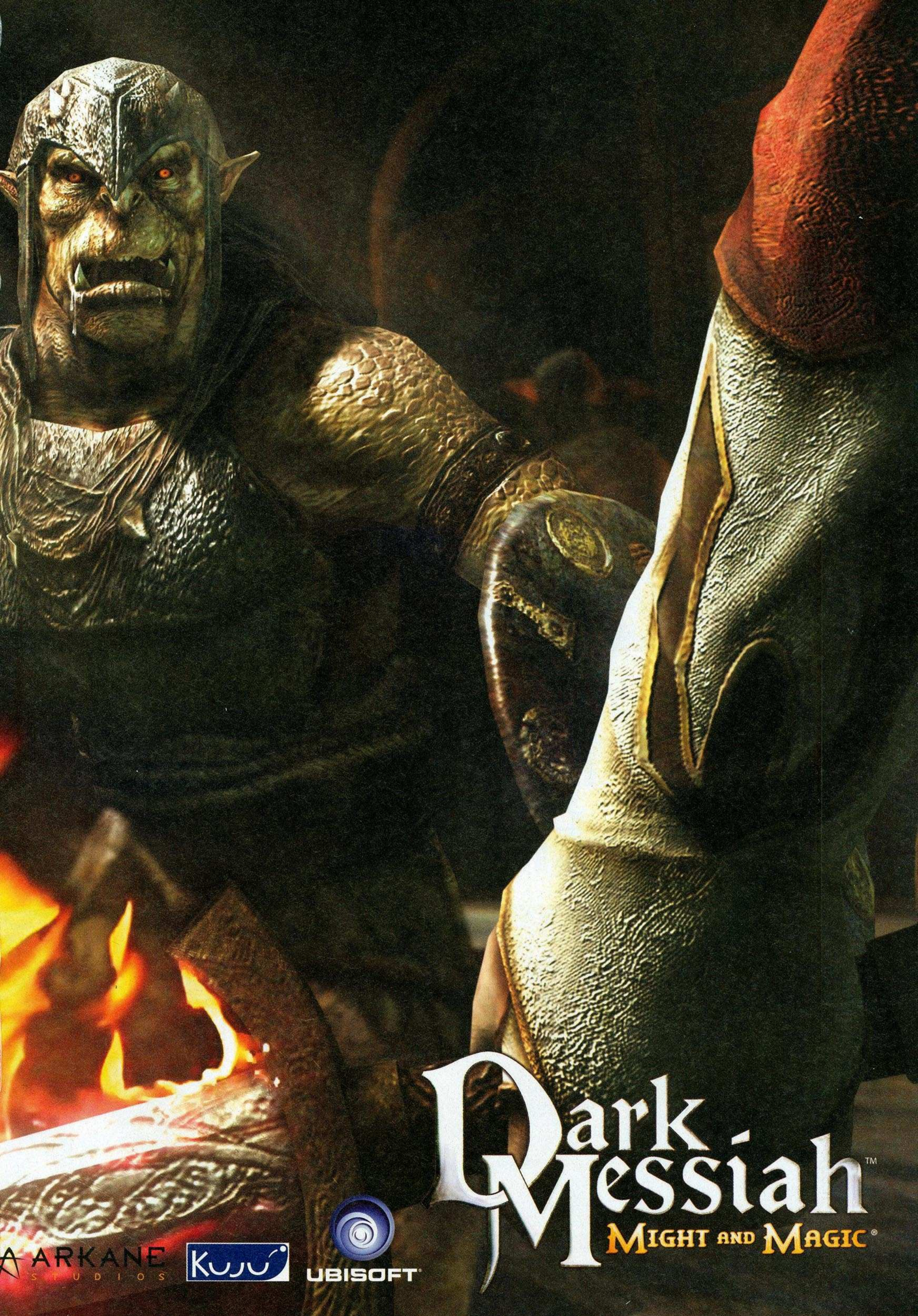
 Bahnbrechende **Multiplayer-Schlachten** mit bis zu 32 Spielern.





www.darkmessiahgame.com





Dark Messiah™
Might and Magic®
ARKANE STUDIOS
Kuju
UBISOFT



Alle Spiele-Details will Wazap übersichtlich auflisten – wer *Anno* eintippt, erhält keine geschichtlichen Abhandlungen.

WAZAP

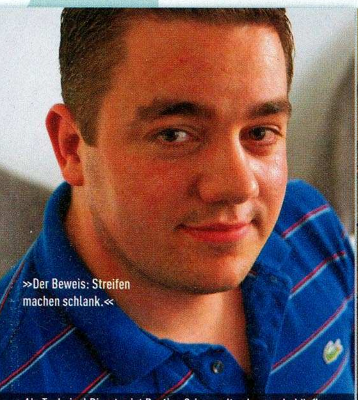
Das ist dein Finderlohn!

Google ist zu doof, Lycos zu langsam, Yahoo zu verwirrend: Wer in Suchmaschinen etwas zu Spielen finden will, darf jetzt Wazap wählen.

Vorbei die Zeiten, als Spieler bei Eingabe des Suchbegriffs „Mafia" in Google Links zu Abhandlungen über finstere Machenschaften von Al Capone erhielten oder sich bei der Suche nach *Star Wars*-Spielen durch dutzende von Filmseiten wühlten. Die Spiele-Suchmaschine Wazap (gesprochen wie das englische „What's up?") will Interessierten gezielte Information statt unübersichtlichem Datenmüll liefern ... Die Kommandozentrale der spielekundigen Internet-Pfadfinder verbirgt sich hinter Spiegelglasfassaden und Stahltüren im Herzen von Berlin. In der Karl-Liebknecht-Straße hat es das junge Unternehmen Eastbeam GmbH, das Wazap in Deutschland betreibt, auf die Vielspieler als Seitenbesucher abgesehen.

MOORHÜHNER GESUCHT

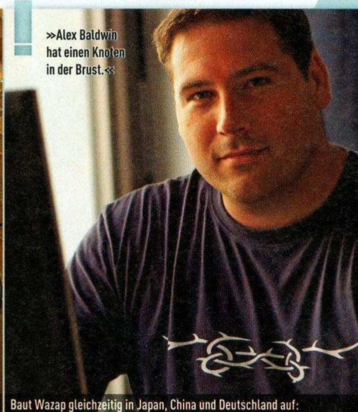
Doch derzeit, so räumt Geschäftsführer Andreas Rührig ein, sei das Wazap-Publikum eher von der unbedarfteren Sorte, wenn es um elektronische Unterhaltung geht. „Tatsächlich sind *Moorhuhn* und *Tetris* zurzeit die meistgesuchten Begriffe." Bedauerlich, wenn man die Leistungsbandbreite von Wazap kennt oder hinter die Kulissen des Teams guckt. Fast alle der 20 Mitarbeiter sind gestandene



Als Technical Director ist Bastian Grimm mit seinem zehnköpfigen Team für die Weiterentwicklung der Suchmaschine verantwortlich.



In unmittelbarer Nähe der Jamba-Büros an der Karl-Liebknecht-Straße in Berlin residiert Wazap-Betreiber Eastbeam in spektakulärem Ambiente.

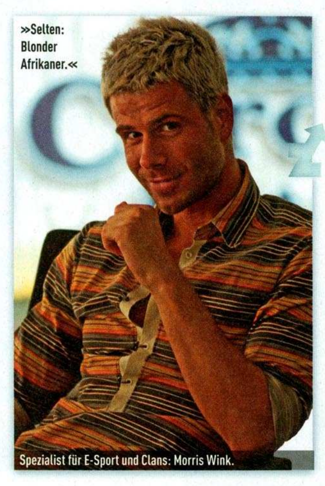


Baut Wazap gleichzeitig in Japan, China und Deutschland auf: Eastbeam-Chef Andreas Rührig.

Spieler, teils ehemalige Profis. Andreas Rührig selbst hat 1999 mit seinem Freund Timo Meyer neben dem Studentenportal uni.de auch die Spiele-Webseite gamez.de gegründet und greift gern zum Control Pad. Um verstärkt „ernsthafte" Spieler anzulocken, will Rührig unter anderem den E-Sport-Bereich aufbauen. Deshalb hangelt sich bei Eastbeam seit kurzem Morris Wink durch mehr als 200.000 deutsche Clan-Webseiten. „Wir wollen den Hardcore-Spielern und E-Sportlern all das auf einen Blick bieten, was sie bewegt", sagt Wink. „Der Spieler soll mehr Zeit ins Zocken investieren als ins Suchen." Während die Maschine täglich mehrere hunderttausend Seiten zum Thema Spiele indexiert, sucht das Wazap-Team nach Informations-Perlen für Spieler und verleiht bewährten Webportalen das Wazap-Qualitätssiegel.

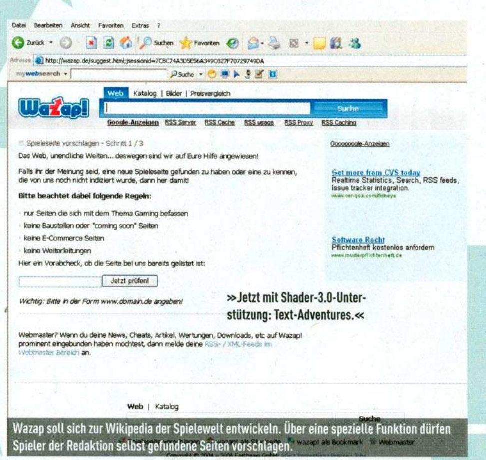
SPIELE-WIKIPEDIA

Um überhaupt eine derartige Datenbank aufbauen zu können, ist Wazap seit September 2004 im Beta-Betrieb online. Dabei hat der japanische Ableger von Wazap einen deutlichen Vorsprung. Andreas Rührigs Partner Timo Meyer, trotz seines typisch teutonischen Namens Halbjapaner, hat die Suchmaschine im Land des Lächelns bereits zum Marktführer unter den Suchmaschinen gemacht. Seit April 2004 suchen Spieler nach *Mario* & Co.: Mit 3,3 Millionen Besuchern und 88 Millionen Page Impressions liegt Wazap.jp weit vor der deutschen Zentrale (besucht ein Programm, etwa ein Browser, eine Webseite, werden die Dateien einzeln zurückgeschickt und generieren einen so genannten Hit; eine Page-Impression bezeichnet dagegen eine komplette Seite mit allen eingebundenen Elementen. Wenn zum Beispiel eine Seite aus dem Inhalt und fünf Bildern besteht, dann generiert diese Seite sechs Hits, aber nur eine Page-Impression). Die registriert zur Zeit 835.000 Unique Visitors (dieser Begriff beschreibt die technisch verlässlichste Zählgrösse für die Anzahl von Besuchern auf einer Webseite. Die Einmaligkeit wird durch Ausschluss von weiteren Besuchen durch denselben Besucher innerhalb eines bestimmten Zeitraums auf der Seite sichergestellt) und 3,54 Millionen Seitenaufrufe pro Monat. Dass Wazap.jp eine große Nummer ist, zeigt schon die Führungsetage in Fernost. Als Geschäftsführerin für den japanisch-pazifischen Bereich konnte das Jungunternehmer-Duo Tomoko Matsuoka gewinnen, die bereits Ubisoft Japan gründete. In Japan lief das Wazap-Konzept von Anfang an anders: Es entstand eine Art Wikipedia für Spiele. Zehntausende von Nutzern sammeln ihr Fachwissen und speisen dies in die inzwischen größte Spiele-Datenbank in Fernost ein; ähnlich will man nun deutsche Spieler beteiligen, die über einen speziellen Link Vorschläge zur Aufnahme in das bereits 100 Millionen Seiten umfassende Wazap-Archiv unterbreiten.



»Selten: Blonder Afrikaner.«

Spezialist für E-Sport und Clans: Morris Wink.



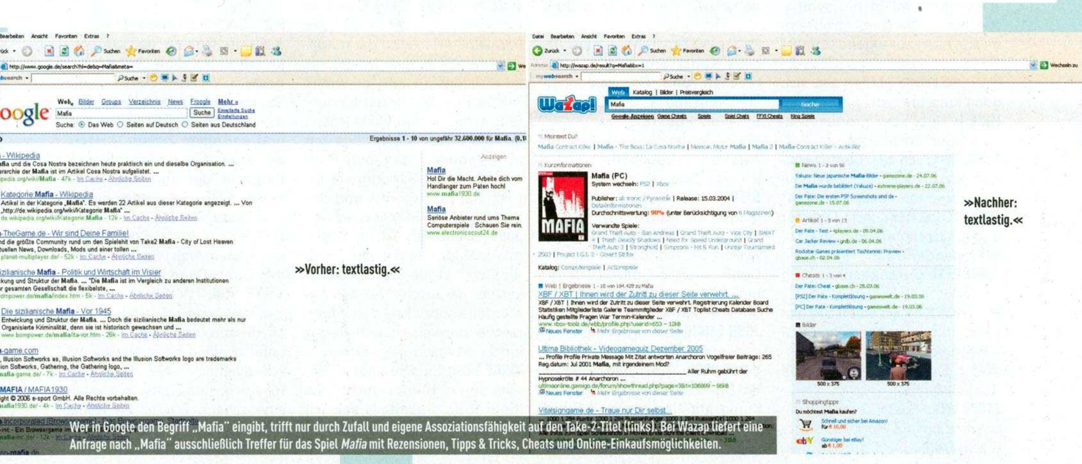
»Jetzt mit Shader-3.0-Unterstützung: Text-Adventures.«

Wazap soll sich zur Wikipedia der Spielewelt entwickeln. Über eine spezielle Funktion dürfen Spieler der Redaktion selbst gefundene Seiten vorschlagen.

WAZAP MACHT MOBIL

Die technische Leitung für das weltweite Wazap-Netz, das in den nächsten Monaten nach Korea und in die USA exportiert werden soll, liegt jedoch weiterhin in Berlin-Mitte. Dort werkelt Technik-Chef Bastian Grimm mit seinem zehnköpfigen Team an der Internationalisierung des Suchindexes, macht sich aber bereits Gedanken über den mobilen Ausbau der Suchmaschine. In Japan stammen nämlich bereits ein Drittel aller Suchanfragen von Handys. „Wir machen Wazap ähnlich wie in Japan auch hier zu Lande voll handy-tauglich", verspricht Grimm. Christoph Holowaty

Info: www.wazap.de



»Vorher: textlastig.«

»Nachher: textlastig.«

Wer in Google den Begriff „Mafia" eingibt, trifft nur durch Zufall und eigene Assoziationsfähigkeit auf den Take-2-Titel (links). Bei Wazap liefert eine Anfrage nach „Mafia" ausschließlich Treffer für das Spiel *Mafia* mit Rezensionen, Tipps & Tricks, Cheats und Online-Einkaufsmöglichkeiten.

POSTAL 3

Eine schrecklich fette Familie



>>Beim Frühstück: Metallica.<<

Breakfast in America – mit Running with Scissors. Von links: Josh Leichliter, Tim Wambolt, Vince Desi, Steve Wik, Geoff Nealle und sein Sohn.

Die kontroverse *Postal*-Spielereihe findet nächstes Jahr ihre Fortsetzung. Wir haben uns mit den Machern aus Tucson, Arizona, unterhalten.

Die *Postal*-Entwickler Running with Scissors geben zwar noch keine genauen Details und Bilder von *Postal 3* heraus, aber schweigen wollen die sympathischen Anarchos trotzdem nicht. Lesen auf eigene Gefahr!

PC ACTION Stellen Sie sich doch kurz mal vor.

MIKE J: Ich bin der Produkt-Manager und Porno-König.

STEVE WIK: Ich bin Chef-Designer, Kreativchef, Veteran, verbittert und total desillusioniert!

JOSH LEICHLITER: Art Director und alles schändender, in Höhlen lebender Troll.

VINCE DESI: Geschäftsführer!

PC ACTION Erzählen Sie uns alles, das wir über *Postal 3* wissen sollten.

MIKE J: Es kommt auch für die Xbox 360.

STEVE WIK: *Postal 3* enthält alles, was unsere Werke so super macht. Alles wird größer, besser! Es enthält noch verrückteren Kram, über den ich aber noch nicht sprechen darf. Sie werden es jedenfalls lieben!

JOSH LEICHLITER: Das Spiel passt perfekt zu leckeren Bohnen und einem guten Chianti.

VINCE DESI: Hä? Ich dachte in diesem Interview geht es um den *Postal*-Film von Uwe Boll.

PC ACTION Man sagt ja, dass Kunst provozieren, ausbrechen und Grenzen überschreiten muss. Sind Computerspiele Kunst?

MIKE J: Wenn Kunst etwas mit Ärschen zu tun hätte, könnte ich was dazu sagen.

STEVE WIK: Spiele könnten längst als Kunstform akzeptiert sein, wenn nicht irgendwelche Geschäftemacher und Gehirnwäsche-Opfer dauernd nur *GTA*- und *Halo*-Klone veröffentlichen würden.

JOSH LEICHLITER: Kackt ein Bär in den Wald?

VINCE DESI: Kunst gegen Realität! Irgendwie basiert doch jede Kunst auf Realität, und wenn sich ein Künstler wie Salvador Dali ausdrückt, dann wird Kunst zum Abenteuer, lässt uns träumen, was Glück und Angst verursachen kann. Jedenfalls ist jede Art der Unterhaltung auch irgendwie Kunst.

PC ACTION Was war das Lustigste, das Ihnen jemals widerfahren ist?

MIKE J: Ich hab Gary Coleman (schwarzer, kleinwüchsiger Fernsehstar) in eine Bar mitgenommen. Ich hab irgendwas zu ihm gesagt und er wollte mir in die Eier treten. Jedenfalls hatte ich sehr weite Hosen an und er traf meine Eier gar nicht, sondern nur den Stoff der Hose. Danach erinnere ich mich nur an Geschrei und das Verprügeln kleiner Menschen.

JOSH LEICHLITER: Ich bin mal mit meinem fetten Dodge in die Glasfassade einer Anwaltskanzlei gerauscht, die auf Autounfälle spezialisiert ist. Überraschenderweise haben die mir nicht den Arsch weggeklagt.

VINCE DESI: Entschuldigen Sie, falls mein Humor nicht den Ihren trifft. Jedenfalls saß ich vor Jahren bei einem Bekannten auf dem Sofa, während er es mit einer Sex-Sklavin trieb. Anscheinend bestand sie darauf, meinen Freund zu küssen, worauf er aufsprang und rief: „Halt endlich die Klappe, du Schlampe, und nerv mich nicht, während ich dich f*cke!" Ich fiel vor Lachen fast von der Couch!

PC ACTION Take 2 hat ja die Entwicklung der Drogenkartell-Simulation *Snow* eingestellt. In den USA ist die Regierung auf solche Spiele nicht mehr so gut zu sprechen und vor allem Hillary Clinton, die Frau des Ex-Präsidenten, flippt in der Hinsicht gerne mal aus. Was wird Hillary wohl von *Postal 3* halten?

MIKE J: Sie wird das Spiel sicherlich kaufen, weil wir *Postal 3* einen Gratis-Dildo beipacken.

STEVE WIK: Wie immer wird sich das, was Leute über *Postal* denken, komplett von dem unterscheiden, was *Postal* wirklich ausmacht. Allerdings war Hillary in ihren jungen Jahren eine scharfe Mieze. Ich hoffe, Bill stellt bald unanständige Jugendbilder von ihr ins Internet.

VINCE DESI: Wir werden wohl eine Lesbensex-Szene einbauen, um Frau Clinton glücklich zu machen. Ich will aber klarstellen, dass wir Spiele nicht für die Politiker machen, sondern für die Fans und für uns selbst.

PC ACTION Wird *Postal 3* weniger Gewalt zeigen, um keine Probleme zu verursachen?

STEVE WIK: Nein! Das Lustige ist, dass die Gewalt nie das Problem war. Die Leute haben sich immer über das Anpinkeln aufgeregt. Unglaublich, oder?

JOSH LEICHLITER: Nö, Umfragen haben ergeben, dass *Postal 3* ungefähr 600 bis 800 Prozent brutaler sein muss als der Vorgänger.

VINCE DESI: Ist doch alles Quatsch. Wir sitzen ja nicht da und fragen uns: „Wie können wir ein Spiel so brutal wie möglich machen!" Gewalt alleine ist doch langweilig. Wir lieben die Spielentwicklung und sind stolz darauf, dass wir Spiele machen, die sogar beim Zusehen Spaß bereiten. Übrigens kann Mike J diese Frage nicht beantworten, da er gerade sich selbst gegenüber gewalttätig ist.

PC ACTION Wurde jemals einer von Ihnen wegen eines Gewaltverbrechens verurteilt?

STEVE WIK: Verurteilt wurde ich nicht.

JOSH LEICHLITER: Nö. Ich mag freundliche Verbrechen ohne Gewalt. Meistens!

VINCE DESI: Ein Sprichwort sagt: „Im Knast sitzen nur solche, die man erwischt hat."

PC ACTION Was würden Sie Chuck Norris fragen, würden Sie ihn treffen?

MIKE J: Ich würde Chuck Norris' Sklave sein! Aber nicht weil ich es mir wünsche, sondern weil er die Kraft hat, mich zu zwingen.

STEVE WIK: Ich würde ihn fragen, wo er immer die geilen Stretch-Jeanshosen einkauft.

JOSH LEICHLITER: „Herr Norris, könnten Sie mir Ihr Autogramm ins Gesicht prügeln?"

PC ACTION Uwe Boll, der Regisseur von Perlen wie *House of the Dead, Alone in the Dark* und *Bloodrayne*, arbeitet an einer Umsetzung eures Babys. Mal im Ernst: Seine Filme sind Schrott was ihren Anspruch angeht, spielen aber Kohle ein. Das führt uns zu folgendem Schluss: Sie haben ihm die Verfilmungsrechte überlassen, weil eine Menge Kohle für Sie rausspringt. Richtig?

STEVE WIK: Ich kann mich an die Verhandlungen gar nicht erinnern. Ich war wohl besoffen und unter Huren begraben.

VINCE DESI: Das Ganze war echt schwer für mich. Ich mag ihn persönlich sehr gerne. Aber ich denke, seine Filme wären weitaus besser, agierte er nicht gleichzeitig als Drehbuchautor, Regisseur und Produzent. Produzent alleine würde doch genügen! Es ist in der Tat schwer, jemanden zu finden, der Uwe Bolls Filme mag. Das mit dem *Postal*-Film ist dennoch eine gute Sache, denn Uwe ist ein echter *Postal*-Fan und kein Hollywood-Arschkopf. Irgendwie macht doch niemand Kohle im Filmgeschäft, außer den Studios selbst. Die Antwort ist also: Nein, wir kriegen keinen Haufen Knete.



Mike Jaret (ganz links) ist auf dem anderen Bild nicht drauf, weil er pinkeln war.

PC ACTION Wo wir schon im Thema sind: In *Postal 3* sollen einige Stars auftauchen. Welche werden das sein? Ist Uwe Boll dabei?

STEVE WIK: Gary Coleman aus Teil 2 ist natürlich wieder am Start. Wir sind noch mit anderen in Verhandlung, aber das hängt von der finanziellen Gier dieser Bastarde ab. Ob Uwe drin sein wird, hängt von der Qualität des *Postal*-Films ab. Ich hoffe für Herrn Boll, dass der Streifen richtig gut wird ...

VINCE DESI: Wir werden mit bekannten und weniger bekannten Stars arbeiten. Es geht ja darum, den Spielspaß zu erhöhen, und natürlich muss so ein Prominenter damit einverstanden sein, virtuell gekillt zu werden. Wir wissen ja alle, dass Götter nicht sterben wollen.

PC ACTION EA hat kürzlich Mythic Entertainment gekauft und wird irgendwann die Welt beherrschen. Was würden Sie tun, wenn Electronic Arts an Ihre Tür klopft und mit Scheinchen wedelt?

MIKE J: Vince würde sicherlich Trip Hawkins eine Zahlungsaufforderung für einige nach wie vor offene Rechnungen aus den Achtzigerjahren schicken. Sie würden wohl gerne wissen, um was für offene Rechnungen es sich dabei handelt, nicht wahr? Sagen wir aber nicht.

VINCE DESI: Die müssten uns schon einen gigantischen Haufen Dineros bieten! Bei uns geht es um die Freiheit und Freiheit ist unbezahlbar. Man kann Kreativität doch nicht einfach kaufen. EA ist langweilig und das bringt anscheinend Kohle. Wir machen Spaß und verdienen manchmal sogar etwas. EA hat einen anderen Stil, andere Werte und Ziele.

PC ACTION Stört es Sie, dass viele Spieler Eure Spiele lieben, es in der Öffentlichkeit aber nicht zugeben?

MIKE J: Das ist so, weil die meisten Menschen heuchlerische Kotzbrocken sind. Man sollte aussprechen, woran man glaubt, und daran glauben, was man sagt!

STEVE WIK: *Postal* ist wie Masturbation. Jeder tut es, aber keiner gibt es zu.

VINCE DESI: Hm, was wohl wäre, wenn wir alle in Häusern aus Glas lebten? Wir würden uns wahrscheinlich dauernd schneiden!

PC ACTION Komplettieren Sie bitte folgenden Satz: Die Welt wäre ein schönerer Ort, wenn ...

MIKE J: ... hochnäsige Arschlöcher sich mal um die wirklichen Probleme kümmern würden!

STEVE WIK: ... jeder ganz ehrlich zu sich wäre. Dann merkten nämlich alle, dass sie noch größere Arschlöcher sind als die Leute, die sie hassen.

JOSH LEICHLITER: ... wir den Mars kolonisieren und alle Menschen dorthin schippern würden. Natürlich bleibe ich mit meinem Harem auf der Erde. Ja, ich genieße es, ein Arschloch zu sein.

VINCE DESI: ... wenn es keine Atombombe gäbe!

PC ACTION Wundern Sie sich eigentlich darüber, dass wir noch gar nicht gefragt haben, auf welcher Grafik-Engine *Postal 3* basiert?

STEVE WIK: Ist das eine Fangfrage? Wir benutzen nämlich gar keine Engine, sondern pumpen das Spiel mittels neuer Technik direkt in die Gehirne der Spieler ...

JOSH LEICHLITER: ... außerdem wird es ein Text-Adventure!

VINCE DESI: Wir haben ja auch nicht gefragt, ob alle Frauen in Ihrer Redaktion rasiert sind, oder?

PC ACTION Sie gestanden vor einiger Zeit, dass Sie Nintendos italienischen Klempner Mario mögen. Warum fragen Sie Nintendo nicht, ob Mario einen Gastauftritt in *Postal 3* bekommt?

STEVE WIK: Bwahahahaahhahahaha!

JOSH LEICHLITER: Mario? Wer will Mario? Wir wollen dessen Erfinder Miyamoto!

VINCE DESI: Mann, das ist echt eine interessante Idee. Ich habe großen Respekt vor Nintendo. Eventuell erkennen die ja die Weisheit, die in Ihrer intelligenten Frage steckt?

PC ACTION Sie sitzen auf dem elektrischen Stuhl. Noch 20 Sekunden zu leben. Was wären Ihre letzten Worte?

MIKE J: Macht's gut und danke für den Fisch.

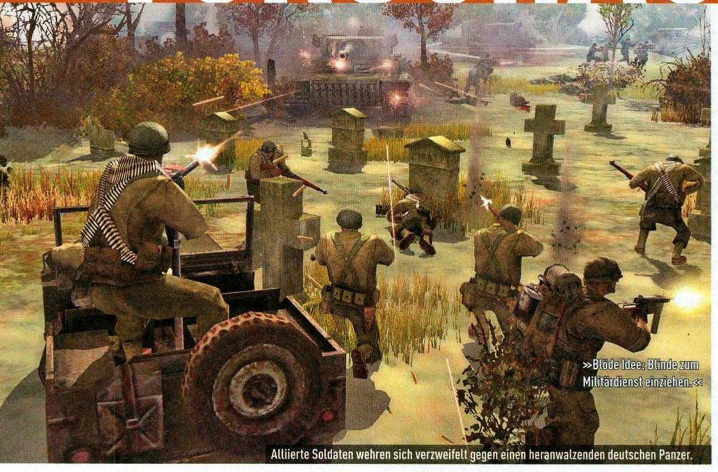
STEVE WIK: Ich bereue nichts! Ganz offensichtlich ...

JOSH LEICHLITER: Können Sie den Strom direkt in meine Nippel leiten?

VINCE DESI: Ich würde lachen und mein Gemächt in ihren Hintern versenken, um die Spannung hinzuleiten, wo sie hingehört! War jedenfalls ein nettes Interview. Vergessen Sie nie: Sollten Sie mal Gewalt in sich aufkeimen spüren, schlafen Sie lieber mit jemand, statt zu töten! Ahmet Iscitürk

Info: www.gopostal.com

VORSCHAU



Alliierte Soldaten wehren sich verzweifelt gegen einen heranwalzenden deutschen Panzer.



Der Flippertisch *Two Worlds* ist an das gleichnamige Rollenspiel von Reality Pump angelehnt.

COMPANY OF HEROES

Das wird ein Schützengrab

Im Krieg gibt es viele Tote. Um das Massensterben zu vermeiden, halten Sie Ihre Truppe ständig in Bewegung und eliminieren schnell die Feinde.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Hautnah erleben Sie den virtuellen Zweiten Weltkrieg bisher nur in Ego-Shootern. Mit dem Echtzeit-Strategiespiel *Company of Heroes* will Relic Entertainment das ändern. Denn hier sind Sie buchstäblich mittendrin und trotzdem der Taktiker. Wie aus *Warhammer 40.000: Dawn of War* gewohnt, lautet auch hier die Devise: Action pur bis der Arzt kommt. Im Verlauf des Feldzugs in der Normandie legt Ihre Truppe alles in Schutt und Asche. Da Sie keine Basis errichten, erhalten Sie Nachschub nur, wenn Sie bestimmte Orte auf den Karten einnehmen. Das gibt Punkte, die Sie in neue Soldaten investieren. *Company of Heroes* soll bereits Ende September erscheinen. Ein Test folgt vermutlich in der nächsten PC ACTION. Andreas Bertits

Info: www.companyofheroesgame.com

AUF DVD DEMO

DREAM PINBALL 3D

Bleib am Ball

Ballern Sie die Metallkugel über den Tisch, aber passen Sie bloß auf, dass das Ding nicht flöten geht.

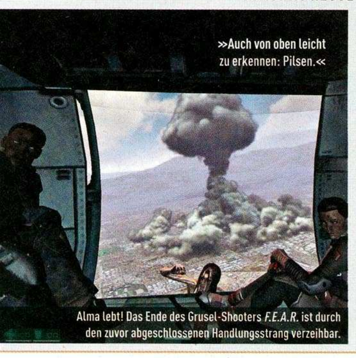
SIMULATION | Mit Bällen spielen viele Leute gern. Vor allem, wenn es um Flipper geht. Nein, nicht um den ollen Delfin aus der steinalten Fernsehserie. *Dream Pinball 3D* von ASK Homework lässt das Genre auf dem PC neu aufleben. Was gibt es groß zu Flipper zu sagen? Achten Sie darauf, dass die Kugel nicht ins Aus gerät und ballern Sie auf dem 3D-Tisch um sich, damit Sie möglichst viele Punkte ergattern. Sie denken, das kann jedes Kind? Dann probieren Sie es doch selbst mit der Demo auf unserer DVD aus. Die Vollversion sollten Sie bereits im Laden finden, wenn Sie diese Zeilen lesen. Andreas Bertits

Info: www.zuxxez.de



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER DEN BEDROHLICHEN DRANG ZUM OFFENEN ENDE



Alma lebt! Das Ende des Grusel-Shooters *F.E.A.R.* ist durch den zuvor abgeschlossenen Handlungsstrang verzeihbar.

Fortsetzung folgt. Garantiert.

Wissen Sie, mit was man mir den Tag mehr vermiesen kann als mit einer leeren Klopapierrolle auf der Toilette? Cliffhanger. Nicht der Film mit Sylvester Stallone, sondern diese elenden offenen Enden einer Geschichte. Wenn bei *Fluch der Karibik 2* plötzlich Zombie-Pirat Barbossa auftaucht und man genau weiß, jetzt geht gleich die Post ab – und trotzdem beginnt der Abspann. In solchen Momenten möchte ich am liebsten aufspringen und rufen: „Leck mich, Hollywood! Auf euren Kommerzdreck falle ich nicht rein und den dritten Teil sehe ich mir allein schon aus Protest nicht an!" Das wäre allerdings eine leere Drohung, schließlich habe ich mich seit Monaten auf Teil 2 gefreut und hätte mir Teil 3 auch ohne den Cliffhanger-Zwang angeschaut. Noch schlimmer war es bei der Fernsehserie *Lost*. Da gammelt ein Haufen Verrückter auf einer einsamen Insel rum, gegen Ende kommt die Story dann richtig in Fahrt und die Burschen öffnen die vermaledeite Bodenklappe auf der Insel. Des Rätsels Lösung ist nah, ich sehe die Leiter, die nach unten führt und ... bam! ... fertig. Fortsetzung folgt. Fieser geht es kaum. Ich hasse die Drehbuchschreiber für diese unverantwortliche seelische Grausamkeit. Das Schlimmste aber ist, dass Spieleentwickler jetzt auch auf diesen Zug aufspringen. War es bis vor kurzem eher ein Gag, sich am Ende eines Spiels nicht die Karten für eine Fortsetzung aus der Hand nehmen zu lassen und etwa bei *F.E.A.R.* noch mal die Endgegnerin zu zeigen, setzen mittlerweile einige Spiele ganz gezielt auf Cliffhanger. *Sin Episodes* etwa (Test ab Seite 98), das die Entwickler von vornherein auf neun Teile auslegen. Oder *Half-Life 2: Episode 1* (Vorschau zu *Episode 2* ab Seite 58), bei dem am Schluss weder Combine noch Erdentruppen besiegt sind. Die Spiele verfolgen knallhart das aus Groschenromanen, Superhelden-Comics und Fernsehen bekannte Seifenopern-Prinzip und liefern dreist unabgeschlossene Geschichten. Kaufzwang für die Fortsetzung fast inklusive. Doch reicht bei Spielen wirklich der Weg schon als Ziel? Motto: Sie haben sich drei Stunden gut unterhalten, da macht es doch nichts, wenn wir Sie am Ende mit einem unbefriedigenden Gefühl im Bauch im Regen stehen lassen. Halten Sie mich für egoistisch, aber ich hoffe, dieses Konzept geht finanziell nicht auf. Noch können wir uns wehren! Den Rest der Kolumne verrate ich Ihnen im nächsten Monat. Vielleicht.


T · · Mobile ·
einfach näher
Mach doch!
SAMSUNG
SAMSUNG
11:05
Sa/22/Jul
T · · Mobile ·
don't drink and dial
Xtrem texten!
Xtra Friends – nur 5 Cent* pro SMS.
Zum Beispiel mit dem Samsung SGH-X660,
inklusive Handy-Schlaufe
für nur 99,95 €
Nähere Infos unter www.t-mobile.de/xtrafriends,
im T-Punkt oder beim T-Mobile Partner.

GOTHIC 3

AUF DVD
VIDEO UND GOTHIC-2-ADD-ON

Weltbewegend

»Verdammt, ich hab die Glasaugen mit den Golfbällen verwechselt!«

Kämpfen Sie. Helfen Sie. Oder zetteln Sie eine Revolution an! In der Welt von *Gothic 3* können Wohnzimmer-Helden wirklich einiges bewegen.

Gängige Fantasy-Geschichten funktionieren so: Bösewicht, meist Typ Höllenfürst, bedroht Bisher-Glücksbärchi-Land, wo altersschwacher König mit weißem Bart regiert. Gelockter Jüngling, Typ Schwiegersohn mit Dreitagebart, schwingt sich vom Dorfdeppen zum Helden auf. Warum? Weil: Königspudel im Familienstammbaum, somit adligen Geblüts und moralisch verpflichtet (eventuell noch eine blonde Trulla im Spiel). Zack, dem schwarzen Magier eine aufs Maul gezimmert, Hurrarufe, Hochzeit, Entjungferung, Abspann. Selbst in angesehenen Werken wie *Der Herr der Ringe* wird in Schwarz-Weiß gemalt, als seien wir Konsumenten grundsätzlich farbenblind. Die Entwickler von *Gothic 3* wollten es anders machen und dieses Vorhaben scheint zu glücken: Einen entsprechenden Eindruck hinterließ jedenfalls die spielbare Alpha-Version, die uns Produzent Michael Paeck von JoWood präsentierte.

UNFREUNDLICHE BEGRÜSSUNG

In der beliebten *Gothic*-Reihe verkörpert der Spieler den so genannten Namenlosen Helden. Der heißt so, und das dürfte Sie jetzt verblüffen, weil er keinen Namen hat (ja, in *Gothic 2* durften Sie mal 'nen Namen eintippen – fragen Sie nicht *uns* nach Logik, *wir* haben uns das nicht ausgedacht). Einen Charakter selbst kreieren dürfen Sie nicht. Auch auf das Aussehen haben Sie – abgesehen von später wechselnden Gewändern, Rüstungen und Helmen – keinen Einfluss. Der Namenlose Held befreite im ersten Teil die Insel Khorinis von Orks und einem Dämonen und murkste im Nachfolger sogar ein paar mächtige Drachen ab, um anschließend mit seinen mittlerweile gewonnenen Freunden und Gefährten eine Segelreise zum Festland Myrtana zu machen. Hier setzt der dritte Teil an, dessen Story aber, mit Ausnahme vom Intro, nicht über Rendersequenzen transportiert wird. „Damit kein Bruch entsteht, machen wir das wie *Half-Life 2* in Spielgrafik", sagt Paeck. Ihr Recke und dessen Kumpels Diego, Milten, Gorn, Lester und Vatras werden in der Hafenstadt Ardea ähnlich willkommen

Der Zauberer Xardas spielt in *Gothic 3* ein undurchsichtiges Spiel.

Ein Troll vor der Stadt Kap Dun: Die Einwohner laufen dem Koloss bereits entgegen, um ihn zu attackieren.

»Auch nach dem Comeback noch potthässlich: Axel Schulz.«

geheißen wie Bestatter im Altenheim: Graue, faltige Gesellen wollen ihnen an den Kragen. In diesem Fall allerdings Orks statt renitenter Rentner. Weil die Spielfigur das Abenteuer als Kämpfer mit einiger Erfahrung beginnt, sollte es kein Problem sein, die Attacke zu überstehen. Im Anschluss gehen Ihre Kollegen zunächst mal eigene Wege. Und Sie sollen herausfinden, was in Myrtana vorgeht. Fakt ist: Die Orks haben König Rhobars Reich besetzt, lediglich die Truppen der belagerten Hauptstadt Vangard leisten noch Widerstand. Zurechtgeföhnte Standardhelden greifen nun zum Schwert, verdreschen die Orks, rauchen eine und alles ist wieder gut. Doch *Gothic 3* bietet wie angedeutet mehr. „Wir wollten eine Welt erschaffen, die so glaubwürdig wie möglich ist", betont Paeck. „Es gibt deshalb eigentlich kein Gut und Böse, es ist vielmehr ähnlich wie in der Politik, wo es unterschiedliche Parteien gibt, die verschiedene Ziele verfolgen." Ja, so kann man die schwache Performance unserer deutschen Regierung um das Merkelmonster natürlich auch beschreiben. Doch zurück zum Thema: Natürlich können Sie den königstreuen Rebellen zur Seite stehen. Dann gilt es, sieben Orte von den Orks zu befreien. Es ist aber auch möglich, sich den Besatzern anzuschließen. Um die Gunst der Orks zu erlangen, muss Ihr Schützling zunächst als Gladiator in Arenen kämpfen. Dann steigt sein Ansehen bei dem Kriegervolk. Die Orks präsentieren sich in *Gothic 3* keinesfalls als tumbe Halbmonster und Schlägertypen. „Sie sind intelligent, ehrenhaft und militärisch streng organisiert. Ich vergleiche sie gern mit den Klingonen aus *Star Trek*", sagt Paeck. Oh, die sind nichts für



»Der polnische Zoowärter ging auf Nummer Sicher und nahm das Lenkrad mit auf Arbeit.«

In *Gothic 3* setzen Sie erstmals auf Paraden mit Schilden.

Das ist ja ganz was Neues!

Welche Neuerungen im dritten Teil sind besonders interessant? Wir glauben, es sind diese:

- **Stark verbesserte Bedienung:** Unter anderem ist das Inventar in Kategorien unterteilt; Schnelltastenleiste; Kämpfe komplett auf Maussteuerung ausgelegt.
- **Erweiterte Charakterentwicklung:** Es kamen Talente, Waffenkünste (etwa Schildparade, Zweischwertkampf) und Zauber dazu.
- **Komplett neue Optik:** Die aufgebohrte Gamebryo-Grafik-Engine unterstützt Pixel Shader bis Version 3.0 und auch sonst allen modernen DirectX9-Schnickschnack.
- **Drei mögliche Enden:** Je nachdem, ob Sie sich letztendlich den Königstreuen, Orks oder Assassinen anschließen.
- **Neue Verbündete:** Statt der Gilden gibt es Fraktionen, denen Sie sich anschließen dürfen, die Königstreuen, Orks und Assassinen. Ferner bieten Ihnen unter anderem Barbaren, Druiden und Nomaden Aufträge an.
- **Verbesserte künstliche Intelligenz:** Jeder Nichtspielercharakter geht einem komplexen Tagwerk nach. Und: Ein Ruf-System bewertet, welches Ansehen der Spieler in Städten und bei den unterschiedlichen Fraktionen hat. Dank der KI soll man sogar richtige Revolutionen anzetteln können!
- **Größere Welt:** Spielfläche wuchs im Vergleich zu *Gothic 2* um das Fünffache.
- **Neue Feinde:** Etwa Kreaturen wie Saurier (unter anderem T-Rex) und Gargoyles.
- **Mehr Waffen:** Neu ist die Gattung der Stangenwaffen (Speere und Ähnliches).
- **Party-Bildung:** Zeitweise sind Sie mit computergesteuerten Kollegen unterwegs.
- **Tutorial:** Texteinblendungen erleichtern Anfängern den Einstieg.

INTERVIEW

„Oblivion ist … langweilig!“

Produzent? Diese Jobbezeichnung klingt sehr nach bierernst. Ein wenig nach Stock im Arsch. Doch Michael Paeck von JoWood überraschte: Er stellte sich mit einem Augenzwinkern den brutalen PC ACTION-Fragen.



»Wirkte nach seinem Ausfall in Budapest zerknittert: Schumi.«

Michael Paeck, der Produzent von *Gothic 3*.

PC ACTION Verliert der Held am Anfang von *Gothic 3* schon wieder seine Kräfte oder wie löst ihr das Problem, dass er vielleicht zu viel draufhat? Wird er Schlaganfall-Patient und muss alles neu lernen?
MICHAEL PAECK [lacht]: Nein, grundsätzlich startet der Spieler als erfahrener Kämpfer. Die Runen-Magie ist aber verloren gegangen, sämtliche magischen Fähigkeiten sind damit erst mal weg. Was das Kämpfen betrifft: Er kann von Beginn an mit allen Waffen umgehen, mit einem Schwert, mit einem Schild, das hat er alles schon drauf. Auch einige seiner Fertigkeiten kann er bereits, zum Beispiel Felle abziehen. Er startet also nicht als kompletter Neuling unter dem Motto „Dummer Bauernjunge wird zum Halbgott“.

PC ACTION Die Farbe, Struktur und Geschwindigkeit der Wolken soll angeblich Rückschlüsse auf das kommende Wetter im Spiel erlauben. Wozu soll das gut sein? Damit ich weiß, ob meine Ork-Nachbarn ihre Grill-Party absagen?
MICHAEL PAECK: Nein [lacht], es geht einfach darum, die Welt noch realistischer zu gestalten. Die meisten Auswirkungen hat das auf das Licht, da das Licht richtig simuliert wird von der Sonne, also wie viel Licht durch die Wolkendecke dringt. An einem schönen Tag wird man überhaupt keine Wolken sehen und an Regentagen viele, und das wirkt sich aufs Licht aus, und wie sich die Welt anfühlt.

> „Der Spieler startet als erfahrener Kämpfer.“

PC ACTION Das Wetter wirkt sich also nicht aufs Gameplay aus. Man könnte aber doch als Meteorologe Geld verdienen? Oder bei Kämpfen leichter ausrutschen und auf die Fresse fliegen? Hebt euch das doch bitte fürs Add-on auf, okay?
MICHAEL PAECK: Klar … machen könnte man das schon!

PC ACTION Ha, unser Trick hat funktioniert: Es wird also ein Add-on geben!
MICHAEL PAECK [lacht]

PC ACTION Gut, belassen wir es dabei. Wir wissen, dass euer Musiker Kai Rosenkranz ein Liebesthema für *Gothic 3* komponiert hat. Die meisten in eurem Team glaubten aber, eine Romanze passe nicht ins Spiel. Warum?
MICHAEL PAECK: Es gab ja eine sehr oberflächliche Romanze in *Gothic 2* [Soso, ein Puffbesuch ist also eine Romanze/Anm. d. Red.]. In *Gothic 3* passt das nicht, weil es ein Nachkriegsszenario ist. Die Welt ist wesentlich rauer geworden, dreckiger. Auch die Sprache ist härter. Es hat einfach nicht in die Story gepasst.

PC ACTION Hatte die Freundin von Kai dann wenigstens Freude an dem Stück oder hat sie ihn verlassen? Er soll ihr das Werk ja „als speziell für sie komponiert“ untergejubelt haben, der Fiesling!
MICHAEL PAECK: Die sind noch zusammen! [lacht] Ob er ihr das Stück wirklich als speziell für sie komponiert unterjubeln wollte, weiß ich nicht, aber sie sind auf alle Fälle noch zusammen.

PC ACTION Okay, es wird also in *Gothic 3* nicht gepoppt. Erklärt das, warum es im ganzen Land keine Kinder gibt? Erst *Oblivion*, jetzt *Gothic 3* – wir fühlen da gewisse kinderfeindliche Tendenzen, die wir als sozialkritisches Magazin natürlich keinesfalls gutheißen können!
MICHAEL PAECK: Es geht um die Metzelszenen. Man hatte dieses Problem schon in *Fable*, deshalb musste man auch die Waffen abgeben, bevor man die Stadt betritt. Wenn man jeden Charakter im Spiel töten kann, müsste man auch jedes Kind töten können und dann hätte man diese Massakerszenen …

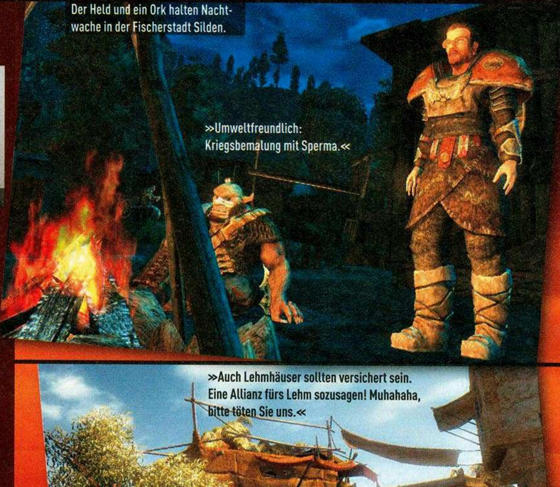
PC ACTION In Spiel taucht eine Stadt namens Gotha auf, die es ja auch wirklich gibt – in Thüringen. Wie kam es dazu? Fehlt ja eigentlich nur noch, dass ostdeutsche Spieler mit einer Banane und 100 Goldstücken mehr starten, wegen Begrüßungsgeld und so.
MICHAEL PAECK [lacht]: Da das Spiel *Gothic* heißt, ist die Parallele ja vielleicht zu erkennen. Gotha war früher eine Paladin-Hochburg, mit der realen Stadt hat das nichts zu tun.

PC ACTION Es gibt zwar einen Kompass in *Gothic 3*, aber keine Zielanzeige wie in *Oblivion*. Birgt das nicht Frustgefahr und gebt ihr euch damit nicht frauenfeindlich, denn die können ja bekanntlich links und rechts nicht unterscheiden und verirren sich!
MICHAEL PAECK: Dafür steht ja am Kompass nicht links und rechts drauf, sondern Westen und Osten und Norden und Süden [grinst]. Es war immer schon ein Teil von *Gothic*, dass man nicht ständig nur schnurstracks einem Punkt folgt, sondern sich ein wenig umschauen muss. Wer damit Probleme hat, tja … [lacht]

PC ACTION Uns ist in den ersten *Gothic*-Titeln schon aufgefallen, dass Frauen bei euch eigentlich immer nur dafür gut waren, den Boden zu wischen. Das mag realistisch sein, aber kommt diesmal nicht doch vielleicht die eine oder andere fesche Kriegerin vor?
MICHAEL PAECK: Es gibt Frauen, die sind wieder etwas unterbetont, aber das hat keinen speziellen Grund.

PC ACTION Dass es zu Beginn des Spiels ein Tutorial gibt und damit sogar *Counter-Strike*-Fans die Chance kriegen, auch mal ein etwas komplexeres Spiel zu verstehen, finden wir prima. Wie sieht dieser Lernabschnitt denn aus?
MICHAEL PAECK: Er ist sehr, sehr kurz, mitten im Spiel eingebaut, also nicht als Übungslevel oder so. Bevor der Spieler eine Funktion das erste Mal verwendet, wird als Text angezeigt, wie man's macht.

PC ACTION Vervollständige bitte diesen Satz: Im Vergleich zu *Gothic 3* ist *Oblivion* …
MICHAEL PAECK [denkt rund vier, fünf Sekunden nach]: … langweilig!



Der Held und ein Ork halten Nachtwache in der Fischerstadt Silden.

»Umweltfreundlich: Kriegsbemalung mit Sperma.«

»Auch Lehmhäuser sollten versichert sein. Eine Allianz fürs Lehm sozusagen! Muhahaha, bitte töten Sie uns.«

Der Held läuft in Druidenkleidung und mit Nordmarer Breitschwert durch Mora Sul.

Sie? Dann helfen Sie doch wahlweise den Assassinen, die südlich des Mittelreiches Myrtana in der Wüste von Varant leben. Sie paktieren mit den Orks und fangen für diese Sklaven. Warum weiß kein Schwein. Aber Sie können es herausfinden!

DREI MÖGLICHE ENDEN

Je nachdem für welche der drei Parteien sich der Spieler entscheidet, geht das Abenteuer *Gothic 3* anders aus. Dies verspricht einerseits einen hohen Wiederspielwert. Andererseits eröffnet sich Ihnen eine große Handlungsfreiheit. „Der Spieler muss sich erst nach rund zwei Dritteln des Abenteuers für eine der drei Hauptfraktionen entscheiden“, erklärt Paeck. Damit bewege man sich ein bisschen zurück in Richtung *Gothic 1*. Zwischenzeitlich haben Sie beim dritten Teil eine Menge mehr zu tun, schließlich existieren noch diverse andere Parteien. Diese entsprechen gewissermaßen den Gilden aus *Gothic 1* und *2* und bieten Ihrem Recken diverse Nebenjobs an, die Geld und Erfahrungspunkte bringen. Zum Beispiel die Barbaren, die nördlich des Mittelreichs in der Eisregion Nordmar leben



Dialoge gibt es in *Gothic 3* häufig. Oft erhalten Sie dabei Aufträge.

»Bei Friendscout hattest du aber noch Titten!«

Stadt, Land, Fluss

***Gothic 3* entführt Sie in drei Klimazonen, die sich sowohl optisch als auch spielerisch unterscheiden.**

Myrtana

Myrtana, das große Mittelreich, ist eine gemäßigte Klimazone mit viel Grün und klassischer Architektur. Hier müssen Sie vor allem von den Orks versklavte Dörfer befreien, wenn Sie sich den königstreuen Rebellen anschließen. In Myrtana findet der Spieler besonders gute Trainer im Bereich der Diebesfähigkeiten.

Nordmar

Nordmar ist eine Eiswelt, was bei empfindlichen Helden auf die Ausdauer schlägt. In den zahlreichen Höhlen findet sich mancher Schatz in Form einer magischen Waffe. Das Nordland spielt zudem eine sehr wichtige Rolle für die Story. Im Schnee fühlen sich vor allem Jäger wohl. Insofern wundert es nicht, dass Sie bei den Barbarenstämmen die besten Trainer für Bogenschützen finden. Begegnen werden Ihnen vor allem Bären, Wölfe und Wild. Enge Wege zwischen den Bergen machen es kaum möglich, Feinden auszuweichen.

Varant

Varant wirkt orientalisch. Wegen der weitläufigen Wüste können Sie Feinden auch mal gut aus dem Weg gehen. Wer sich den Assassinen anschließt, macht hier auf Sklaven Jagd. Die Assassinen verticken Leibeigene an die Orks. Helden, die sich nicht mit entsprechender Kleidung gegen die Hitze schützen oder anderweitig resistent sind, müssen mit Einbußen bei der Ausdauer leben. Charakteristische Kreaturen in Varant sind Löwen, Warane und die großen, skorpionähnlichen Tempelwächter. Lernen können Sie hier vor allem den Kampf mit zwei Schwertern.

(mehr über die drei Klimazonen im Kasten „Stadt, Land, Fluss" auf Seite 45) und in drei Stämme gesplittet sind: Feuer-, Wolfs- und Hammer-Clan. Dort finden Sie übrigens wie überall in der Welt Trainer, die Ihnen neue Fertigkeiten beibringen (lesen Sie dazu auch den Kasten „Alles eine Charakterfrage" auf Seite 46). Die barbarischen Lehrer verstehen sich unter anderem besonders auf Sprungangriffe oder eine Attacke mit der Bezeichnung „Orkschlächter", die den Schaden gegen diese Spezies verdoppelt. Doch zurück zu den Missionen: Viele „Suche Gegenstand A und bringe ihn nach B"-Aufträge sind anders als in *The Elder Scrolls 4: Oblivion* mit weniger netten Geschichten drumrum gewürzt. Es gibt aber auch Ausnahmen. Wenn Sie etwa in der Wüste einen Typen treffen, der verbotenes Sumpfgras raucht und sich dabei liebend gern auf Bärenfellen räkelt. Weil er das auch mal auf Wolfs- oder Hirschfellen täte, dürfen Sie ihm diese besorgen. Na sauber!

HOKUSPOKUS

Im Verlauf der Story gilt es, allerlei Mysteriöses aufzuklären. Welche Rolle der Zauberer Xardas spielt beispielsweise, ein weiterer alter Bekannter für *Gothic*-Veteranen. Oder warum die Runen-Magie nicht mehr funktioniert. Nun, böse Zungen könnten behaupten, dass die Entwickler Ihrem Schützling lediglich mit einem Kniff anfangs jegliche magische Kraft entziehen wollten. Und haben wahrscheinlich sogar Recht, denn so ist das: Wer zaubern will, muss erst Sprüche auf Steintafeln der Altvorderen finden und die Formeln mittels eines Gebets an einem Schrein verinnerlichen. Einweg-Spruchrollen tauchen aber ebenfalls noch auf. In der Abteilung Hokuspokus legt der dritte Teil zu, auf rund 40 Formeln. Klar können Sie Feinden Standard-Glutbälle um die Ohren ballern oder einen grafisch eindrucksvollen Feuerregen beschwören. Besonders neckisch finden wir aber zum Beispiel den Spruch „Zeitblase". Der schließt aufmüpfiges Gesocks für eine bestimmte Zeit in eine Energiekugel. Jeder, der sich darin befindet, kann sich nur in Zeitlupe bewegen. Quasi wie Reiner Calmund im Normalzustand. Was liegt also näher, als sich fern zu halten und das Gesindel mit Bogen oder Armbrust zu bearbeiten?



»Anfeuerung bei der Lumberjack-WM: Hacke, hacke, hacke, Peter!«

Mit Wirbelwind-Schlägen erledigen Sie auch größere Gegnerhorden.

»Proktologen können sich prima selbst untersuchen.«

Die Orks sind in *Gothic 3* keine stupide Gegnerrasse. Sie gehen eigenen Tagesgeschäften nach.



Mal sehen, wie dem Minecrawler links unsere magische Eislanze schmeckt.

LET'S PARTY!

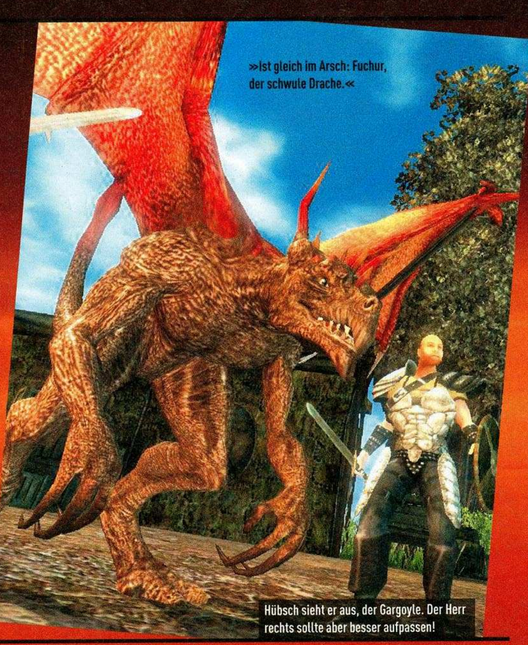
Bei Ihrer Reise durch die drei Provinzen und gut 20 Städte, Dörfer und Siedlungen steuern Sie den Helden wie gewohnt meistens in der Verfolgersicht. Die Kamera ist aber stufenlos zoombar, sodass selbst Vogel- und Ego-Perspektive möglich sind. Die zuletzt genannte Variante ist ganz nett, um sich etwas genauer anzusehen, sonst aber eher unbrauchbar. Läuft das Spiel erst einmal, wird nicht mehr nachgeladen. Der Held betritt also Städte und sogar Gebäude ohne Zwangspausen. Er kann theoretisch von Beginn an überall auf dem virtuell rund 19 Quadratkilometer großen Kontinent herumspazieren. Wege in bestimmte Gebiete sind in der Praxis allerdings schon mal durch außergewöhnlich starke Gegner blockiert. Da sollte ein Greenhorn eben nicht hin. Zumindest nicht allein. Ab und an gilt es ohnehin, Begleiter zu finden. Exakt, mit dem dritten Teil gibt es folglich erstmals so etwas wie eine Party. Besonders dienlich kann es sein, einen Trainer als Mitstreiter an der Seite zu haben, der den Recken unterwegs schult. Auf eine automatische Navigationshilfe à la *Oblivion* müssen Sie indes verzichten. Der Kompass und eine Karte, die es allerdings erst aufzutreiben gilt, haben zu reichen (lesen Sie dazu auch das Interview *„Oblivion* ist ... langweilig!" auf Seite 44). Wir wünschen allen Orientierungs-Legasthenikern wie beispielsweise dem Verfasser dieser Zeilen schon mal ganz viel Freude! „Ja, die Gegend zu erforschen, war

Alles eine Charakterfrage

Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, dürfen Sie bei *Gothic 3* Ihren Held hübsch hochpäppeln. Genauer gesagt dessen Attribute und Talente.

Für Kämpfe und erfüllte Aufträge winken Erfahrungspunkte. Haben Sie derer genug gesammelt, steigt der Recke eine Stufe auf (bei Redaktionsschluss gingen die Entwickler von einem Maximallevel von 30 aus) und erhält zehn Lernpunkte. Einen setzen Sie ein, um jeweils ein so genanntes Attribut zu steigern. Das kann die Körperkraft sein, die den Schaden erhöht, sobald der Held zuschlägt und trifft. Oder auch die Lebensenergie, was ihn zäher macht. Satte fünf Lernpunkte kostet es, eines der Talente (siehe Bild) zu lernen. Hierfür müssen Sie zusätzlich einen Trainer finden, der Ihnen gegen Gold oder einen Gefallen etwas beibringt. Im Vergleich zu *Gothic 2* hat der Spieler eine größere Auswahl: Neu etwa ist das Talent „Meister des Stabkampfes", das besonders Zauberern gut zu Gesicht steht. Bei der Magie bietet *Gothic 3* übrigens ebenfalls mehr. Druiden verwandeln sich auf Wunsch in Tiere oder Monster. Letztlich können Sie Ihren Charakter zu einem Allrounder machen. Die Lernpunkte reichen dann aber nicht, um es in einer Disziplin zum Meister zu bringen. Da ist schon Spezialisierung angesagt!

Das ist ein Teil des Charakterbildschirms. Sie sehen einen Überblick über die Talente, die der Held besitzen kann.



»Ist gleich im Arsch: Fuchur, der schwule Drache.«

Hübsch sieht er aus, der Gargoyle. Der Herr rechts sollte aber besser aufpassen!

immer schon typisch *Gothic*", antwortet Paeck auf die Frage, ob denn Spieler belohnt würden, die auch mal abseits des Weges nach verborgenen Höhlen suchen. Selbstverständlich für die Serie ist auch, dass Spieler hinsichtlich der Berufe freie Wahl haben und beispielsweise als Krieger, Jäger, Schmied, Zauberer, Taschendieb, Alchemist oder Misch-Charakter Geld verdienen, sofern sie die entsprechenden Attribute steigern oder sich die nötigen Talente aneignen.

LEBENDIGE UMWELT

Eine wesentlich wichtigere Rolle als in den Vorgängern spielt der Ruf des Helden. Denn die stark verbesserte künstliche Intelligenz der Nichtspielercharaktere registriert genau, was der Spieler treibt, und wird im Zweifelsfall schon mal reichlich zickig. Das Ruf-System bewertet, welches Ansehen Ihr Schützling in den Städten und bei den unterschiedlichen Fraktionen hat. Nach Angaben der Entwickler sei es sogar möglich, eine Re-

Hier gibt's die Steuererklärung!

Wenn es an der *Gothic*-Reihe etwas zu meckern gab, dann an der Bedienerfreundlichkeit. Diesmal soll auch bei den Kämpfen alles besser werden.

Die Steuerung ist simpel, bietet aber verhältnismäßig komplexe Manöver. Ein kurzer, normaler oder langer Mausklick links führt zu Schnellangriff, Standardangriff und Wuchtschlag. Wenn Sie die rechte Taste halten und kurz links klicken, erfolgt eine Schnellattacke aus der Parade (rechte Maustaste allein) heraus. Wer die rechte Taste hält und normal linksklickt, sticht im Gefecht zu oder vollführt einen so genannten „Finishing Move". Dabei gibt der Held einem am Boden liegenden Pixelgegner sozusagen den Rest. Drücken Sie „springen" auf der Tastatur und klicken Sie dabei links, löst das eine Sprungattacke aus – ein Talent, das der Recke allerdings erst lernen muss.

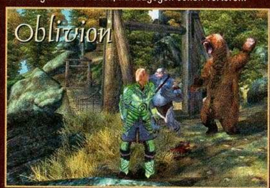


Hier kämpft der Held (im Bildhintergrund) mit einem Assassinen.

Zehn Gründe ...

... warum die Entwickler von *Gothic 3* fest daran glauben, dass ihr Baby besser ist als *The Elder Scrolls 4: Oblivion.*

1 Das Kampfsystem in *Oblivion* ist eher mager. Draufhauen oder wegbrutzeln – hier brauchen Sie sich um Taktik keine Gedanken machen. Wer bei *Gothic 3* blind in eine Gegnerhorde rennt, hat dagegen schon verloren.



2 Die Welt soll lebendiger wirken. Während Nichtspielercharaktere in *Oblivion* eher alibimäßig durch die Gegend tappen, würden sie in *Gothic 3* realitätsnahe Tagesgeschäfte verfolgen. In Städten soll es zudem allgemein betriebsamer zugehen.

3 *Gothic 3* soll über die abwechslungsreichere Welt verfügen. Die drei Klimazonen bieten nicht nur optische, sondern auch spielerische Unterschiede.

4 *Gothic 3* setze wesentlich fokussierter auf eine ausgefeilte, mitreißende Hauptstory, die zudem je nach Spielweise auf drei Arten enden könne.

5 Der Spaß am Hochpäppeln des *Oblivion*-Recken werde dadurch getrübt, dass sich die Gegner der Heldenstufe anpassen. In *Gothic 3* treffen Sie auch mal auf Feinde, die zunächst zu stark sind. Das motiviere, den eigenen Schützling weiterzutrainieren, um den Super-Kontrahenten eines Tages doch wegzuputzen.

6 Das Spielerlebnis in *Gothic 3* soll wirken wie aus einem Guss. Deshalb werde die gesamte Welt in den Speicher geschaufelt und es gebe keine Nachladezeiten.

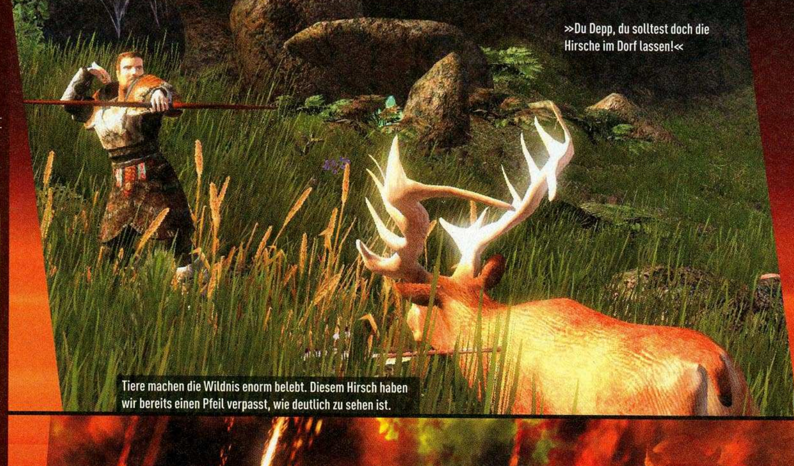
7 Unter dem Motto „Weniger ist mehr" gibt es in *Gothic 3* „nur" gut 1.000 Items. Die sollen sich dafür stärker unterscheiden. Wer ein tolles Schwert findet, soll sich also richtig darüber freuen können.

8 Die Landschaften in *Gothic 3* sind handgemacht und sollen deshalb glaubwürdiger sein. Dem gegenüber stehe der „Baukasten-Charme" von *Oblivion*.

9 Die Benutzerführung von *Oblivion* leide darunter, dass sie auf die Xbox 360 angepasst und deshalb unübersichtlich sei. *Gothic 3* soll es besser machen.

10 *Gothic 3* geht mit seinem Aufgebot an Kreaturen über Fantasy-Standardkost hinaus. Hier gebe es eben nicht nur Ratten, Goblins und Dämonen, sondern auch Saurier, Säbelzahntiger oder Kreationen wie die Minecrawler, die an die *Starship Troopers*-Käfer erinnern.





»Du Depp, du solltest doch die Hirsche im Dorf lassen!«

Tiere machen die Wildnis enorm belebt. Diesem Hirsch haben wir bereits einen Pfeil verpasst, wie deutlich zu sehen ist.



»Der warme Sommerregen im Libanon ist nicht jedermanns Sache.«

Bei den Zaubersprüchen haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet. Hier sehen Sie den spektakulären Feuerregen.

volution anzuzetteln. Denkbar ist, dass Sie einen Barbarenstamm dazu bringen müssen, Ihnen bei einem Angriff auf eine Ork-Basis zu helfen. Als Gegenleistung verlangen die Krieger, dass der Spieler ein Artefakt aus dem Lager eines feindlichen Stammes mopst. Logisch, dass es bei derlei Aktionen ganz schön böses Blut gibt. Die überarbeitete KI sorgt auch dafür, dass die Bewohner von Myrtana einem geregelten Tagesablauf nachgehen. Wirte kehren die Stiegen ihres Gasthauses, Schmiede hämmern auf glühenden Stahl ein, Jäger häuten ihre Beute: Das geschäftige Treiben soll Leben in die virtuelle Welt bringen. Das ist etwas, was die Macher des sonst sehr guten *Oblivion* in Städten nicht sonderlich eindrucksvoll hingekriegt haben.

AUF IN DEN KAMPF!

Viel getan hat sich bei der Benutzerführung. Das Inventar bietet nach wie vor unendlich Platz, ist aber in die fünf Kategorien „Waffen", „Rüstungen", „Spruchrollen", „Tränke" und „Nahrung" sowie „Sonstiges" aufgeteilt und somit übersichtlicher – wenngleich wir uns immer wieder fragen, warum's die gute alte Darstellung mit der „Anziehpuppe" nicht tut, die es bereits zu *Ultima*-Zeiten gab. Die zehnteilige, frei belegbare Schnelltastenleiste am unteren Bildrand ist allerdings prima, weil sie einen flinken Zugriff auf Waffen, Zaubersprüche und Tränke erlaubt. Verbessert haben die Entwickler ferner die Kampfsteuerung. „Die etwas plumpe Variante aus *Gothic 2*, die nur für Spezialisten oder Meister der Motorik geeignet war, ist einer kompletten Maussteuerung gewichen", konstatiert Paeck. Duelle gegen humanoide Feinde gestalten sich wegen der erweiterten Möglichkeiten in Prügelspielmanier (lesen Sie dazu den Kasten „Hier gibt's die Steuererklärung!") und zudem taktischer. „Wenn der Gegner lange ausholt, kann ich zum Beispiel mit einer Schnellattacke reagieren."

WIRBELWIND

Entscheidend ist ferner, welche Talente Sie haben. Wirkungsvolle Manöver sind bei mehreren GegnernWirbelattacken. Schnelle Angriffe führen Sie mit einhändigen Schwertern, mehr Schaden richten Zweihänder oder Äxte an und die neuen Stabwaffen halten Feinde ordentlich auf Distanz. Außerdem gilt es, immer ein Auge auf die Ausdauer zu haben. Außer mit Menschen prügelt sich der Recke mit vielen anderen Kreaturen: Minecrawlern, Snappern, Zombies, Sauriern, Hornrammern, Ogern, Trollen, Alligatoren, Bären, Riesenskorpionen, um nur einige wenige der rund 50 Monsterarten zu nennen. Die

Die Ich-Perspektive ist bei Kämpfen wenig geeignet. In dieser Szene attackiert ein Wegelagerer den Namenlosen Helden.

»Wolle Gürtel oder Lenkrad kaufe?«

Rebell

Wissen für Angeber

Für alle, die bei der nächsten LAN-Party oder einem anderen Spielertreffen mal so richtig große Töne über *Gothic 3* spucken möchten, hätten wir da was ...

- *Gothic 3* enthält **550 Quests**. Die Hauptstory macht mit 25 Missionen numerisch einen geringen Teil aus. Bis zu **20 Ortschaften** warten auf einen Besuch.
- Der Namenlose Held in *Gothic 3* hat **neun steigerbare Attribute**, rund **70 Talente** und kann bis zu **40 Zaubersprüche** lernen. Er trifft auf über **50 Gegnertypen**.
- Wer lediglich der Kerngeschichte folgt, braucht nach Angaben der Entwickler rund 50 Spielstunden. Für alle Missionen veranschlagen die Macher **100 Spielstunden**. 60 Prozent der Zeit tappt man durch Myrtana und jeweils 20 Prozent durch die Eis- und Wüstenlandstriche.
- Die Welt ist **fünfmal so groß wie** die von *Gothic 2* inklusive Add-on *Die Nacht des Raben*, aber rund **20 Prozent kleiner als** die von *Oblivion*. Ingesamt erwarten Sie rund **19 Quadratkilometer** virtueller Fläche.
- **62 Sprecher** sorgen bei *Gothic 3* für den guten Ton. Sie synchronisierten laut Entwickler rund 250.000 Dialogzeilen, was **18 Stunden Sprachausgabe** entspricht.
- Im Spiel finden sich rund **1.000** so genannte **Items**, die Sie einsacken können, also Waffen, Rüstungen, Helme, Schilde und andere Gegenstände.
- An der Entwicklung von *Gothic 3* waren **19 Spielemacher** beteiligt. Sie brauchten bis zur Fertigstellung **drei Jahre**.
- Fünf Realminuten entsprechen in *Gothic 3* einer Stunde. In **zwei Spielstunden** verstreicht ein ***Gothic*-Tag**.
- Einige **Monster** sind **doppelt so groß** wie noch in *Gothic 2*.


Einige Monster wie dieser Troll sind beeindruckend groß.

Grafik des Spiels macht einen sehr guten Eindruck, selbst wenn bei der uns vorliegenden Version beispielsweise noch einige Details fehlten. Das fertige *Gothic 3* soll eine Menge hübsche Blümchen, Schmetterlinge, Vögel, Häschen, Hirsche und anderes Gekreuch und Gefleuch zeigen. In Flüssen tummeln sich natürlich Fische. „Wir haben viel mit Fotos echter Landschaften gearbeitet und uns überlegt: Wo würden Menschen ein Dorf ansiedeln? *Oblivion* hat dieses Baukastensystem, bei uns ist die Welt glaubhafter. So schmiegen sich Ortschaften zum Beispiel in Berge, um windgeschützt zu sein", erläutert Paeck. Aufs Ohr gibt's auch allerhand. *Gothic 3* wartet mit einer dynamischen Musikuntermalung auf. Die ist vom Gebiet abhängig und von der Situation. Eingespielt hat die Stücke das Bochumer Sinfonie-Orchester. Beteiligt waren außerdem die japanische Trommlergruppe GOCOO (machte bereits etwas für die *Matrix*-Filme) und die Hollywood-Sängerin Lisbeth Scott. 62 Sprecher sorgen bei den vielen Gesprächen, die für *Gothic*-Titel üblich sind, dafür, dass die Polygonfiguren nicht stumm bleiben.

MACH TEMPO!

Noch ziemlich viel Arbeit dürften die Entwickler indes mit der Performance des Spiels haben. Die Alpha-Version ruckelte auf einem AMD Athlon 64 3800+ mit zwei Gigabyte Arbeitsspeicher und Nvidia Geforce 7800 GTX doch recht gruselig vor sich hin und produzierte häufig Abstürze. Aber so sind sie halt gelegentlich, die Alpha-Versionen: wie der kleine Johannes unseres riesigen Chefs, langsam und instabil. Doch keine Panik, bis der Titel im Laden steht (es soll auch eine Sammler-Edition erscheinen), war zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses noch genug Zeit für Feintuning. Mindestvoraussetzung soll ein Zwei-Gigahertz-Rechner mit 512 MB RAM und 128-MB-Grafikkarte sein. Die Entwickler empfehlen allerdings eine 3-GHz-Maschine mit 1.024 MB RAM und Nvidia Geforce 6800. Chefdesigner Mike Hoge von Piranha Bytes versprach vor einiger Zeit Folgendes: „Jeder, der *Oblivion* auf seinem Rechner flüssig spielen konnte, wird auch *Gothic 3* flüssig spielen können." Hoge, wir wissen, wo dein Auto steht ... nein, das war natürlich nur ein Witz! Wir sind sehr gespannt, ob das neueste Werk der Firma Piranha Byte es schafft, den Hauptkonkurrenten *Oblivion* vom Thron zu schubsen. Im Spiel können Sie als Käufer bald eine virtuelle Revolution anzetteln ... aber schafft *Gothic 3* die Revolution im Rollenspielgenre? Harald Fränkel

Info: www.gothic3.de

Gothic 3

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Piranha Bytes/Deep Silver/JoWood
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	13. Oktober 2006
VERGLEICHBAR	Gothic 2

HARALD FRÄNKEL



Ehrlich gesagt steh ich drauf, mir in einem Rollenspiel den Helden frisch zuzubereiten. Doch so ist das nun mal, *Gothic* hatte immer schon einen Recken aus der Dose. Was ich bislang sehen durfte, hat mir trotzdem sehr gefallen! Banausig wie meinereiner nun mal ist, schwärme ich aber nicht von den vielen tollen Gameplay-Ideen. Mir haben es vor allem die Optik und die verbesserte Bedienung angetan – da halte ich es wie mit Frauen. Ich glaube, letztlich wird es völlig bolle sein, ob nun *Oblivion* oder *Gothic 3* das bessere Rollenspiel ist. Denn im Grunde sind die Konkurrenten viel zu verschieden und haben unterschiedliche Stärken. So. Jetzt noch ein Satz, den ich für die Marketing-Leute von *Gothic 3* ersonnen habe: Dieses Spiel wird beweisen, dass Rollenspiele auch ohne Handschellen, Rohrstock und Klistier-Set Spaß machen! Hm. Wenn ich mir's recht überlege, wird's der Satz wohl doch nie in eine Anzeige schaffen. Verdammt.


DAS TOR IN EINE
www.paraworld.com

Auf geht's! Die US-Spezialeinheit steigt aus einem Hubschrauber. Sie soll mysteriöse Vorgänge auf einer Pazifik-Insel untersuchen.

»Eins, zwei, drei, vier Beckstein, alles muss versteckt sein ...«

CRYSIS

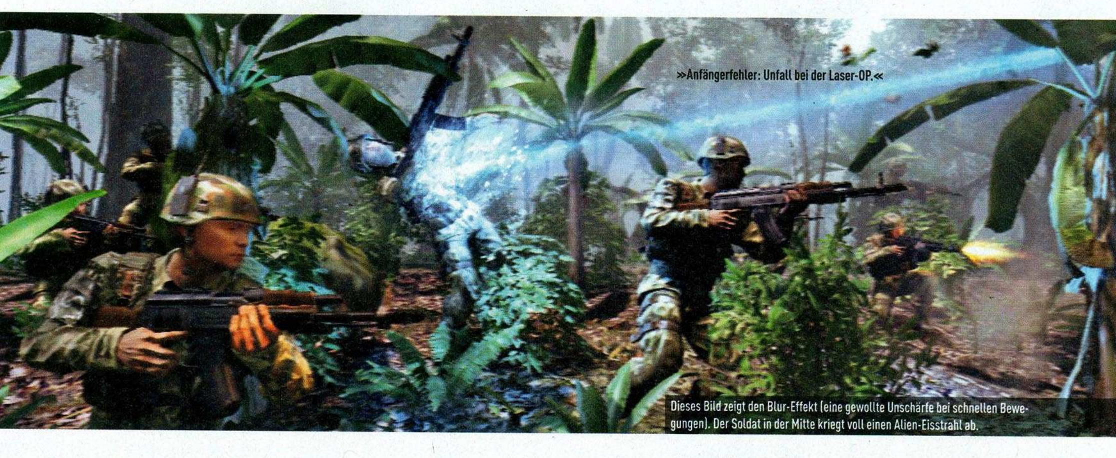
Wir werden Waldmeister!

Deutschland wurde dann doch nicht Weltmeister. Dafür, und das entschädigt uns, stellen wir den mutmaßlichen neuen Waldmeister.

Und der kommt aus Frankfurt am Main! Dort entsteht *Crysis*, der Nachfolger des grandiosen Dschungel-Ego-Shooters *Far Cry*. Einen Wermutstropfen gibt es allerdings: Das Spiel erscheint später als geplant. Also nicht Ende 2006, vielmehr peilt die Entwicklerfirma Crytek, die ursprünglich ihren Sitz im oberfränkischen Coburg hatte, nun Anfang des nächsten Jahres an. Versuchen wir es positiv zu sehen: Virtuelle Krieger in aller Welt können ein paar Monate länger auf neue Hardware sparen, wenn sie die Höllen-Grafik in allen Details genießen wollen (lesen Sie dazu den Kasten „Na, wie läuft's?" auf Seite 54).

HIER KRIEGST DU DIE KRISE!

Doch halten wir uns nicht mit Lobpreisungen über die Technik des Spiels auf – wenn Sie nicht gerade Stevie Wonder, Corinna May oder Andrea Bocelli heißen, erkennen Sie anhand der neuen Screenshots selbst, dass *Crysis* ganz hervorragend aussieht. Was Sie spielerisch erwartet, ist letztendlich wesentlich interessanter. Hintergrund für den Titel ist ein Szenario in nicht allzu ferner Zukunft. Als ein Objekt aus dem All auf einer Insel im Pazifik niedergeht, schicken Nordkorea und China militärische Einheiten in das Gebiet. Denn irgendetwas stinkt gewaltig an dem abgestürzten Dingsbums. Erstens hat es für einen Asteroiden zu wenig Schaden angerichtet und zweitens sendet es geheimnisvolle Signale. Der Truppenaufmarsch macht indes



»Anfängerfehler: Unfall bei der Laser-OP.«

Dieses Bild zeigt den Blur-Effekt (eine gewollte Unschärfe bei schnellen Bewegungen). Der Soldat in der Mitte kriegt voll einen Alien-Eisstrahl ab.

Das ist mehrheitsfähig!

Endlich haben die Entwickler von *Crysis* ausgepackt, damit wir einpacken konnten: die ersten Infos zum Mehrspieler-Modus nämlich. Die geben wir jetzt an Sie weiter. Was sind wir doch für unfassbar nette Menschen.



»Die Kinder der Grundschule Jerusalem genießen die große Pause.«

Fahrzeuge wie dieser Panzer sind auch für den Mehrspieler-Modus wichtig.

• Grundsatzfragen
Der Mehrspieler-Modus ist für bis zu 32 Spieler ausgelegt. Auch Anfänger sollen schnell zurechtkommen, dafür gibt es ungewöhnlicherweise Lern-Levels. Sämtliche im Einzelspieler-Modus vorkommende Vehikel tauchen auch im Mehrspieler-Modus auf.

• Anzug-Träger
Crysis wird drei gängige Mehrspieler-Modi bieten: Tactical Deathmatch, Tactical Team Deathmatch und Tactical Capture the Flag. Warum die Entwickler die eigentlich genreüblichen Varianten für besonders „taktisch" erachten und ihnen einen entsprechenden Namenszusatz verpassen? Wegen des Nano Muscle Suits, der nicht nur im Einzelspieler-Modus eine Rolle spielt. Mit dem Kampfanzug wählen auch Internet- und Netzwerkkrieger auf Knopfdruck zwischen mehr Körperkraft, Geschwindigkeit und Rüstung. Das verleihe den Modi zusätzliche taktische Tiefe, so die Entwickler.

• Ab in die Wirtschaft!
Der vierte Mehrspieler-Modus heißt Power Struggle. Er stellt eine Kombination aus den drei Standard-Varianten dar und enthält außerdem eine Art Wirtschaftssystem. Der Spieler gewinnt im Lauf der Gefechte so genannte Prestige-Punkte, für die er bessere Waffen, Vehikel und andere Ausrüstungsgegenstände kaufen kann. Entscheidet er sich etwa für einen Panzer, taucht dieser sofort bei einer nahe liegenden Fabrik auf. Andere können das Gefährt übrigens nicht nutzen, es ist sozusagen gegen Diebstahl gesichert.

• Pimp my Kraftwerk
Im Power-Struggle-Modus ist es möglich, so genannte Alien-Reaktoren in Fabriken zu platzieren, um so bessere Fahrzeuge bauen zu können. Die Kraftwerke werten die Anlagen also auf. Eventuell wird es möglich sein, Vehikel zu bauen, die außerirdische Technik nutzen. Diese sind dann natürlich sehr teuer.

• Netzwerk-Doping
Die Entwickler geben Fehler zu, die sie bei *Far Cry* noch gemacht haben, sagen aber auch, dass sie daraus gelernt hätten. Demzufolge soll der Netzwerkcode von *Crysis* stabiler und schneller sein. Außerdem wolle man sicherstellen, dass Zocker den Mehrspieler-Modus ganz nach ihren Wünschen konfigurieren können. Je nachdem, ob sie eher auf mörderisches Einzelkämpfer-Deathmatch oder Teamwork stehen.

• Klassen-Keile
Crysis hat kein Klassen-System wie viele andere Mehrspieler-Shooter, stattdessen setzen die Macher auf individuelle Ausrüstung. Ein Spieler kann zum Beispiel ein Schleich- und ein Munitionspaket mitnehmen. Dann fungiert er eher als Leisetreter, hat mehr Kugeln im Gepäck und kann Teamkollegen damit versorgen.

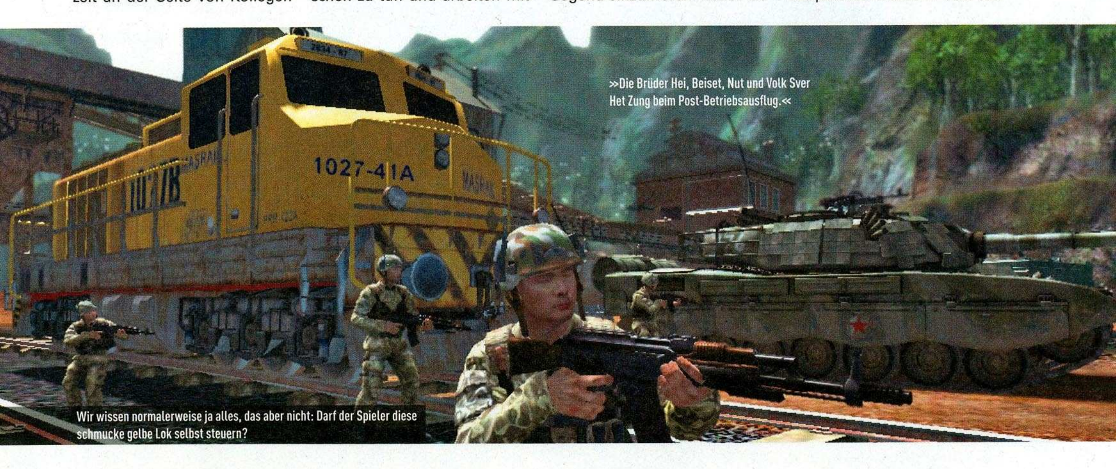
• Für Baumeister
Crytek will den Fans des Spiels diverse Hilfen an die Hand geben, damit nach der Veröffentlichung des Spiels auch viele Mods erscheinen. Die Szene soll unter anderem einen Software-Entwicklungsbaukasten (in der Fachsprache SDK für „Software Development Kit") zur Verfügung gestellt bekommen.

• Die Hitparade
Die Entwickler verpassen ihrem Baby im Mehrspieler-Modus ein Ranglistensystem, das möglichst gerecht sein soll. Wer beispielsweise einen Kontrahenten im Rang eines Generals ausknipst, hat praktisch den Jackpot und erhält viele Punkte. Ein General, der dagegen einen Gefreiten aus den Stiefeln haut, kriegt lediglich einen mickrigen Zähler.

• Schummelschutz
Die Entwickler planen, einen Schutz gegen Schummler zu integrieren und schauen sich momentan diverse Anti-Cheat-Systeme an.

• Gute Unterhaltung
Die Macher hoffen, Voice-over-IP anbieten zu können. Das heißt, dass die Spieler sich über Kopfhörer und Mikrofone unterhalten und damit beispielsweise live über Taktiken fachsimpeln können.

die USA nervös, die sich sicherheitshalber mit zwei Flugzeugträgern an dem lustigen Treffen beteiligt, sonst aber Zurückhaltung mimt. In Wahrheit operiert von dort aus selbstverständlich eine Spezialeinheit. Schön unauffällig und so, Sie wissen schon. Eines der Mitglieder, und das wird Sie wahnsinnig überraschen, verkörpert der Spieler. Der soll in der Folgezeit an der Seite von Kollegen klären, was auf der Insel abgeht. Sein Name: Jake Dunn. Befehligen darf oder muss dieser die computergesteuerten Kumpane übrigens nicht, die agieren selbstständig. Hilfreich sind sie aber allemal, denn ein paar Scharmützel mit nordkoreanischen und chinesischen Soldaten bleiben zunächst natürlich nicht aus. Letzten Endes kriegen Sie es mit Außerirdischen zu tun und arbeiten mit den Asiaten zusammen: Denn der mutmaßliche Asteroid entpuppt sich als Raumschiff und somit als Gefahr. Die Insassen wollen die Erde zur Kolonie machen und führen sich wie deutsche Urlauber auf Mallorca reichlich ungezogen auf. Weil die Typen quasi obercool sind – ihre bevorzugten ökologischen Nischen sind arschkalte – beginnen sie kurzerhand, die Gegend einzufrieren. Hallo? So geht's ja nicht! Wollen wir doch mal schauen, was wir diversen Eisstrahlern entgegenzusetzen haben, oder? Da wäre zunächst Dunns so genannter Nano Muscle Suit, ein technisches Spielzeug, das in ähnlicher Art momentan tatsächlich in US-Forschungszentren entwickelt wird. Dabei handelt es sich um einen Kampfanzug, der mehrere Funktionen hat. Auf Knopfdruck macht er den Hel-



»Die Brüder Hei, Beiset, Nut und Volk Sver Het Zung beim Post-Betriebsausflug.«

Wir wissen normalerweise ja alles, das aber nicht: Darf der Spieler diese schmucke gelbe Lok selbst steuern?



Attacke! Soldaten blasen zum Angriff auf die Außerirdischen und bekommen Unterstützung aus der Luft.

»TUI, Sie haben es sich verdient: Urlaub im Südlibanon.«

den superschnell, verleiht ihm mehr Kraft, sodass er schwerere Waffen tragen und besser zielen kann, oder fungiert als Rüstung. Außerdem verfügt das Gerät über einen Heilmodus und eine Klimaanlage. Wenn diese die Temperatur auf das gleiche Niveau wie die Umgebung bringt, kann es Jake für die Aliens unter anderem so gut wie unsichtbar machen, weil die Viecher auf Körperwärme reagieren. Wenn's ganz eng wird, löst der Held eine schmerzhafte Schockwelle aus, die alles in der Nähe kurzzeitig umhaut. Fast, als würde er eine CD der Kelly Family spielen. Doch Achtung: Der Anzug benötigt Energie, muss sich also zeitweise regenerieren.

VORSPRUNG DURCH TECHNIK

Außergewöhnlich an *Crysis* sind auch die Waffen. Natürlich greift Jake auf alte Bekannte wie Pistole, MG oder Raketenwerfer zurück, die er zudem mit Schalldämpfern, Laserpointern oder Lampen modifiziert. Abwechslung versprechen allerdings die Wummen, die auf Alien-Technik basieren. Der Molekularbeschleuniger etwa, mit dem der Recke Eispflöcke verschießt oder der Molekularableiter. Diese Knarre friert Feinde ein, um sie im nächsten Schritt zu Eiswürfeln zu zerbröseln. Im Vergleich zu *Far Cry* spielen ferner die Vehikel eine bedeutendere Rolle. So treten Sie den Außerirdischen nicht nur mit Jeeps oder anderen Fahrzeugen entgegen und in den Hintern, sondern auch mal in einem Kampfjet. Außerdem variieren die Szenarien stärker. Jake kämpft unter anderem in einem Flugzeugträger und schwerelos im Alien-Mutterschiff, statt nur im Südsee-Ambiente mit weißen Stränden und dichten Wäldern. Genau genommen kann *Crysis* also mehr als nur der neue Waldmeister werden. Wir wollen es hoffen! Harald Fränkel

Info: www.crytek.com

»Um Lei Tung, der Bruder von Mao Tse Tung, wurde eingezogen.«

Infanterie, Jeeps und Panzer bahnen sich einen Weg durch den Dschungel. Das Gesicht des Mannes im Vordergrund zeigt Entschlossenheit.

Na, wie läuft's?

Die zweithäufigste Frage nach „Wie kriege ich endlich eine Freundin?", ist unter den PC ACTION-Leserbriefschreibern folgende: „Läuft Crysis auf meinem Rechner?"

Um den technisch herausragenden Titel überhaupt spielen zu können, benötigt man mindestens einen 3-GHz-Rechner mit Nvidia-6600-Grafikkarte. Zu diesem Schluss kommt die gewöhnlich gut unterrichtete Seite *Crysis*-Online.com. Sie listete Ende Juli folgende Systemvoraussetzungen:

Mindestens:

- Athlon 64 3000+/Intel 2,8 GHz CPU
- Nvidia 6600/X800GTO-Grafikkarte
- 768 MByte RAM, 1 GByte unter Windows Vista
- 6 GByte Festplattenspeicher
- 256k+ Internetverbindung
- DVD-Laufwerk
- DirectX 9.0c mit Windows XP

Empfohlen:

- Zweikern-CPU (Athlon X2/Pentium D)
- Nvidia 7800GTX/Ati X1800XT-Grafikkarte oder entsprechende DirectX-10-Grafikkarte
- 1,5 GByte RAM
- 512k+(128k+ Upload)-Internetverbindung
- DirectX 10 mit Windows Vista

Die Systemvoraussetzungen sind von Crytek noch nicht offiziell bestätigt. Außerdem ist klar, dass sich die Angaben ändern können, schließlich ist *Crysis* noch in der Entwicklung. Aber ein Anhaltspunkt sind die Werte mit Sicherheit.

Crysis

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Crytek/Electronic Arts
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	1. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Far Cry

HARALD FRÄNKEL

Da Männer entgegen anders lautender Gerüchte wahrlich nicht oberflächlich sind und es ihnen beispielsweise bei Frauen zuvorderst um die inneren Werte geht (besonders im Bereich des Unterleibs), sollte das auch bei *Crysis* gelten. Ich mache mir ehrlich gesagt kaum Sorgen, denn wer ein Spiel wie *Far Cry* auf die Beine gestellt hat, verdient Vertrauen. Als besonders positiv werte ich, dass es im Nachfolger vom Verkaufsstart an eine „Ich darf immer speichern"-Funktion gibt. Die Entwickler hatten seinerzeit zwar gar kein Verständnis für unsere Kritik, was *Far Cry* anging, zeigen sich mittlerweile aber geläutert. Ich verzeihe ihnen. Großherzig. So bin nun mal.


MEDIA

DEEP SILVER

PIRANHA

JoWooD
Productions

PC DVD
ROM



»Rushhour in Helmstedt.«

Weitläufigere Karten und neue Spezialistenteams erhöhen den taktischen Spielraum.

Der Engine-Aufstieg lässt Soldaten wie Joe Hartsock erheblich realistischer wirken.

»Tödlich: Schlafwandler bei der Bundeswehr.«

BROTHERS IN ARMS 3: HELL'S HIGHWAY

Die Brüder knallen

AUF DVD VIDEO

Der höllische Highway ist keine zugestaute A9, sondern nächster Kriegsschauplatz in Ubisofts Weltkriegs-Shooter-Reihe.

Waffenbrüder, bei der Geburt getrennt: Nach zwei arg schnell hintereinander geschlüpften und einander frappierend ähnelnden *Brothers in Arms*-Spielen setzte vereinzelt Kriegsmüdigkeit ein. Durfte man *Earned in Blood* ruhigen Gewissens verschlafen haben, stimmt uns der anstehende dritte Teil *Hell's Highway* wieder hoffnungsvoll. Bei einer Stippvisite im Büro von Gearbox Software unweit von Dallas, Texas, gewährten uns die Entwickler Einblicke in ihre spielerischen Aufrüstungspläne.

NEUE SPEZIALTRUPPS

Bei anderen Shootern stürmt man mit Hurra-Gebrüll auf den Feind. Das ist in *Brothers in Arms* nur auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad eine Option, ansonsten: Heldenbegräbnis. Der spielerische Reiz besteht eher darin, mit Unterdrückungsfeuer und Flankenmanövern die gegnerischen Stellungen zu knacken. Und da haben Sie bei *Hell's Highway* mehr Hilfsmittelchen denn je zur Verfügung: Jetzt stehen bis zu drei Soldaten-Squads unter Ihrer Kontrolle, darunter einige spannende neue Spezialeinheiten. Bazooka-Burschen können nicht nur gepanzerte Fahrzeuge, sondern auch feindliche Deckung zerstören. Mit Mörserbeschuss motiviert man verschanzte Gegner dazu, sich blicken zu lassen. Funker können Artillerie- und Luftunterstützung anfordern; MG-Schützen ganze Korridore absichern. Und in Missionen mit Panzer-Begleitung lässt sich der Dicke genauer auf ein bestimmtes Ziel hetzen und feuert erst auf unser Kommando.

HINTERHALT ERSCHLEICHEN

„Bei den ersten beiden Spielen musstest du im Prinzip erkennen, welchen Weg und welche Deckungsgelegenheiten wir vorgesehen hatten", räumt Spiel-Director Jeremy Cooke von Gearbox ein. Doch bei *Brothers in Arms 3* sind die Karten weniger eng abgesteckt und bis zu vier Mal größer als in den Vorgängern. Doch vor allem die Spezialteams sorgen für mehr Freiheiten. So erzeugt man durch gezielte Umgebungszerstörung neue Routen zum Flankieren oder parkt seinen Panzer geschickt, um Deckung zu schaffen. Vorsichtige Naturen senden ihre Truppe in den neuen Schleich-Modus. Da trampeln die Soldaten nicht gar so auffällig herum und lassen angesichts des Feindes die Knarren stecken. Ziemlich spannend, auf diese Weise eine deutsche Patrouille auszuchecken und dann im richtigen Moment das Angriffskommando zu geben. Der von Ihnen direkt gesteuerte Spielcharakter beherrscht auch

»Sinnvoller Spieletitel: *Brothers in Arms*.«

Durch Szenen wie diese wirken die umkämpften Städte lebendiger.

»Wir prangern an: zwei Männer decken sich.«

Die lebensecht animierten Gesichter der GI-Soldaten zeigen Emotionen.

»Hat versagt: Rauchmelder.«

Neckische Grafikdetails: glühende Zigarettenspitze und dynamisches Dahingequalme.

»Checkpoint Charlie 1989: „Ihr Ossis kommt hier nicht rein!"«

Nach gelungenem Anschleichen überrascht unsere Einheit die feindliche Luftabwehrstellung.

ein paar neue Kniffe, kann jetzt am Boden entlangrobben und kuschelt sich per Tastendruck eng an eine Deckungsmöglichkeit. Mehr Schusspräzision erhalten Sie fortan mit dem „Slow pull" zum Abdrücken der Waffe: Maustaste erst ein Weilchen gedrückt halten und dann loslassen. Sie können jetzt auch springen und klettern, es stellt also nicht mehr jedes possierliche Zierzäunlein ein unüberwindliches Hindernis für den großen Kriegshelden dar. Hoffentlich!

ONLINE-WELTKRIEG

Grafisch schlägt hier die *Unreal*-Engine 3 richtig schön über die Stränge – ob bei Gesichtsdetails, Raucheffekten, nahtlosem Nachladen im Hintergrund oder dem Ausleuchtungsglanz. Und was verraten die Gearbox-Herren zum Thema Mehrspieler-Modus? Gar nicht viel: „Vergesst am besten alles, was ihr von früheren *Brothers in Arms*-Spielen in dieser Hinsicht kennt", sagt Firmenchef Randy Pitchford geheimnisvoll. Ein neuer „Die Squads gegeneinander"-Spielmodus ist in Arbeit, bei dem Spieler-Kommunikation und die verbesserte Weltoffenheit mit größeren Levels bedeutende Faktoren sein sollen.

Heinrich Lehnhardt

Info: www.brothersinarmsgame.com

BIA 3: HELL'S HIGHWAY

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Gearbox/Ubisoft
FERTIG ZU	60%
ERSCHEINT	1. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Brothers in Arms: Earned in Blood

HEINRICH LEHNHARDT

Brothers in Arms machte mit seiner packenden Atmosphäre und ernsthaften Story-Inszenierung den Zweiten Weltkrieg als Spielszenario wieder erträglich. Nur wurde die an sich interessante Mischung aus Shooter-Action und Soldatentruppen-Taktik vom kleinkarierten Leveldesign ausgebremst. Bei Teil 3 bin ich wieder dabei, denn mit *Hell's Highway* steht anscheinend die überfällige Verbesserungsoffensive an: KI, Steuerung, Schleichhaltung, mehr kaputtbare Umgebung – und alles sieht erheblich schicker aus.

Historisches Szenario: schwere Gartenarbeit

Gearbox-Boss Randy Pitchford motiviert die Belegschaft mit griffbereiten Requisiten.

»Wer wollte über die Überstundenvergütung reden?«

Ihre Spielfigur hat das Talent, zum ungünstigsten Zeitpunkt am gefährlichsten Ort zu sein. Beim ersten *Brothers in Arms*: eine Woche Normandie in der D-Day-Hochsaison, vielen Dank auch. *Hell's Highway* spielt im September 1944, in den von Nazi-Deutschland besetzten Niederlanden. Baker muss bei der Operation Market Garden ran, einer etwas dumm gelaufenen Offensive von Amerikanern und Briten – man hatte sich bei der Einschätzung der feindlichen Truppenkontingente böse verkalkuliert. Baker und seine Mannen absolvieren reichlich Heldenhaftes, um den Rückzugskorridor der Alliierten möglichst lange zu sichern. Das ist in bester Serientradition alles gründlich recherchiert: Missionen gestalten die Macher anhand historischer Ereignisse, sie wälzen Unterlagen aus militärischen Archiven – und das Spesenkonto erlaubte sogar ausgedehnte Recherchetrips.



Der Nachbau der Stadt Eindhoven entsteht anhand historischer Karten im *Unreal*-Editor.

»Nachdem ihm noch ein Huckel am Arsch wuchs, hatte Quasimodo genug vom Leben.«

Die Hunter waren als Modelle bereits in *Episode 1* versteckt, aber nur durch Editor-Spielereien zu entdecken.

HALF-LIFE 2: EPISODE 2

Ein echter Serienkiller

AUF DVD TRAILER

Die neue Folge kommt und Überraschung: Die zweite Episode enthält zusätzlich *Team Fortress 2* sowie das Action-Puzzle-Spiel *Portal*.

Dass *Half-Life 2: Episode 1* ein sehr gutes Spiel ist, bestreiten wir nicht. Dennoch hatten wir mehr erwartet. Mehr Neues vor allen Dingen. Nicht nur, weil wir genug Altes zu Hause haben – um unsere Weiber soll es an dieser Stelle aber nicht gehen. Vielmehr wollen wir unsere Freude über Valves *Episode 2* äußern, das Valve bereits zu Weihnachten veröffentlichen will. Es hat beinahe den Anschein, als wollte Valve enttäuschte *Episode 1*-Spieler durch ein besonders großes Nachfolge-Paket versöhnen.

HIER KOMMT DIE FLUT

Sehr erfreut sind wir über die Tatsache, dass die Hunter, die man bei *Episode 1* nur durch lange Editor-Fummelei zu Gesicht bekam, in Gordon Freemans neuem Abenteuer gleich in Rudeln vorkommen. Angeblich verfügt die Gravity-Gun über neue Funktionen, was allerdings nicht offiziell bestätigt wurde. Sicher ist, dass die neue Waffe „Strider-Buster" im Kampf gegen die dreibeinigen Ungetüme besonders wirkungsvoll sein soll. Valve-Boss Gabe Newell verspricht weiterhin ein frisches Fahrzeug, und dass die Spieler City 17 ein für alle Mal den Rücken kehren, wollen wir auch nicht unerwähnt lassen. Im neuen Trailer erkennt man bereits die Örtlichkeiten, wo *Episode 2* stattfinden wird. Düstere, von Antlions verseuchte Höhlensysteme zum Beispiel. Oder Waldgebiete, in denen sich der Widerstand heftige Ge-

Totgeglaubte töten länger

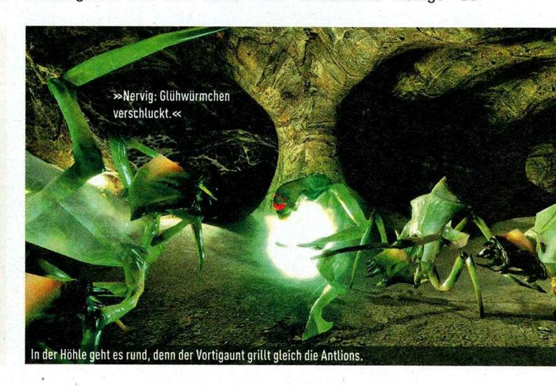
Kaum jemand hätte es nach so vielen Jahren für möglich gehalten. Umso erfreulicher ist es, dass *Team Fortress 2* nun als Beigabe von *Episode 2* erscheint.

Der Mehrspieler-Shooter *Team Fortress 2* behält die spielerischen Tugenden der Vorgänger bei, geht allerdings grafisch einen ganz anderen Weg. Die Optik erinnert an eine Mischung aus *No One Lives Forever* und Pixars *Die Unglaublichen*. Auf unserer DVD finden Sie den Trailer, der sehr hübsch aussieht, allerdings wenig über die „inneren Werte" des Spiels verrät. Sehen Sie in sich an!



»Wird dank Ökosteuer auch immer teurer: Vins Diesel.«

Der lang erwartete Team-Shooter kommt in Comic-Optik daher.


»Nervig: Glühwürmchen verschluckt.«

In der Höhle geht es rund, denn der Vortigaunt grillt gleich die Antlions.


»Langweilig: narkoleptische Braut über die Schwelle tragen.«

Der Vortigaunt rettet Alyx. Mal sehen, was die Alienrasse sonst noch so anstellt, um den Menschen gegen die Combine zu helfen.

Rein in beide Löcher!

Das ist doch mal was: Einzelspielern spendiert Valve den Knobel-Ego-Shooter *Portal*, der die Physik-Engine ordentlich fordert.

Das Gratisspiel *Narbacular Drop* (www.nuclearmonkeysoftware.com) hat es Valve offensichtlich angetan. Schließlich nahm der Hersteller die Macher gleich unter Vertrag, worauf diese das innovative Spielprinzip in ein neues Gewand hüllten: *Portal* war geboren. In dem Spiel durchqueren Sie zahlreiche, mit Fallen gespickte Räume. Dabei hilft Ihnen eine Portal-Waffe. Mit dieser lassen sich Portale, ähnlich wie in Take 2s *Prey*, öffnen. Sie generieren also einen Ein- und Ausgang. Cool ist, dass Sie nicht nur selbst durch Portale latschen, sondern auch Gegenstände durchschleusen. Beispiel: Sie öffnen ein Ausgangsportal über einem Gegner, danach platzieren Sie ein Eingangstor unter einer Kiste. Diese fällt dann durch das eine Portal, kommt durch das andere wieder raus und knallt dem Feind auf den Kopf. Genial.


»Die Game-Boy-Version von *Prey* ist nicht gerade der Hammer.«

Das *Portal*-Einführungsvideo finden Sie auf unserer DVD.

fechte mit kleinen und großen Stridern liefert. Geile Böcke sind happy darüber, dass die knackige Alyx noch nicht den Löffel abgibt. Sie stürzt ab und wird von einem Vortigaunt gerettet. Diese Alienrasse unterstützte die Menschheit ja bereits in der *Half-Life*-Vergangenheit im Kampf gegen die Combine. Details über den G-Man will Valve in *Half-Life 2: Episode 2* ebenfalls lüften. Nur Valve-Chef Gabe Newell ist dicker als dieses Spielepaket.

SCHÖNE ZERSTÖRUNG

Was die Technik anbelangt, haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt. So preist Valve seine „Cinematic Physics Technology" als das Nonplusultra im Bereich realistischer Darstellungen an. Im Klartext bedeutet das, dass Gebäude noch detaillierter explodieren und zusammenfallen, die Schwerkraft eindrucksvoller als bisher ihren Dienst tut. Dies haben wir Gray Horsfield zu verdanken, der zum Beispiel die Zerstörungsorgien in den *Herr der Ringe*-Filmen und *Peter Jackson's King Kong* verbrochen hat. Das ist doch mal eine klare Ansage.

BONI-FLUT

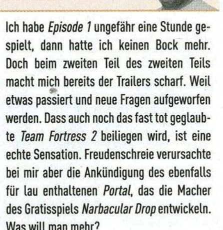
Episode 2 soll ein innovativer Action-Puzzle-Mix namens *Portal* beiliegen, der Physik-Spielereien auf die Spitze treibt. Ebenfalls für umme packt Valve den lange angekündigten Mehrspieler-Shooter *Team Fortress 2* obendrauf. Da bleibt uns doch glatt die Spucke weg. Abschließend noch ein Kommentar von Gabe Newell: „Durch den Wechsel zur Episodenform konnten wir Risiken senken, die Termindruck und Finanzierung bei längeren Entwicklungszyklen mit sich bringen. Dies erlaubt uns, innovative Titel wie *Team Fortress 2* und *Portal* termingerecht zusammen mit *Half-Life 2: Episode 2* zu veröffentlichen." Termingerecht bedeutet wie bereits erwähnt in diesem Fall ungefähr Ende des Jahres – falls alles glatt läuft. Ahmet Iscitürk

Info: half-life2.com

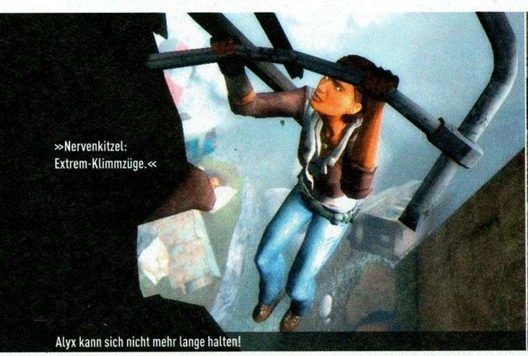
Half-Life 2: Episode 2

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Valve/Electronic Arts
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	Ende 2006
VERGLEICHBAR	Half-Life 2, Prey

AHMET ISCITÜRK



Ich habe *Episode 1* ungefähr eine Stunde gespielt, dann hatte ich keinen Bock mehr. Doch beim zweiten Teil des zweiten Teils macht mich bereits der Trailers scharf. Weil etwas passiert und neue Fragen aufgeworfen werden. Dass auch noch das fast tot geglaubte *Team Fortress 2* beiliegen wird, ist eine echte Sensation. Freudenschreie verursachte bei mir aber die Ankündigung des ebenfalls für lau enthaltenen *Portal*, das die Macher des Gratisspiels *Narbacular Drop* entwickeln. Was will man mehr?


»Nervenkitzel: Extrem-Klimmzüge.«

Alyx kann sich nicht mehr lange halten!


»Respekt: Lichtschwert mit dem Mund bedienen.«

Wie man auf diesem Bild erkennt, findet das Spiel auch in einem Waldgebiet statt.



Just Cause versprüht kubanisches Flair, wie dieser schmucke Straßenzug beweist.

»Prima, in Jerusalem ist endlich wieder der Alltag eingekehrt.«

JUST CAUSE

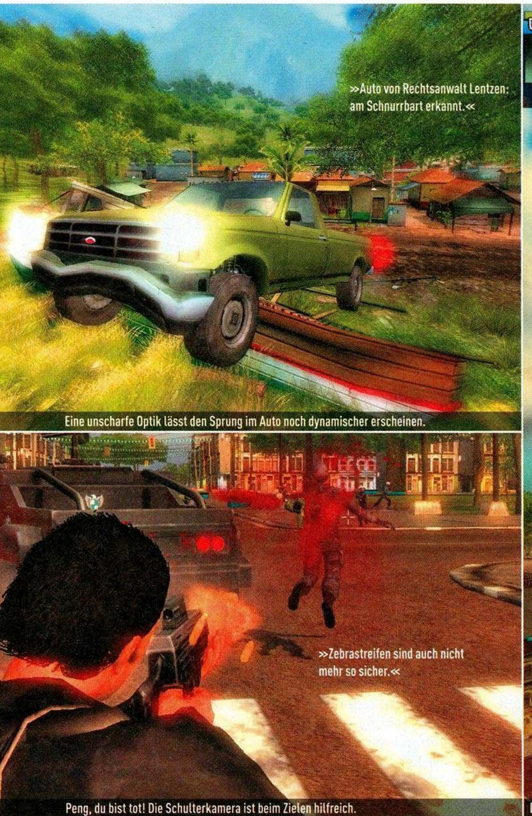
Was für eine Stuntpauke!

Wie spaßig es sein kann, einem Diktator den Marsch zu blasen, zeigt dieses Spiel. Unter anderem dank reichlich spektakulärer Stunts.

Just Cause beweist erneut: Wir können froh sein, dass Englisch nicht unsere Muttersprache ist. Weil: Man darf Spieletitel lässig finden, die eigentlich komplett dämlich sind. „Just cause" heißt nämlich „triftiger Grund". „Hey, lass uns *Triftiger Grund* zocken", sprach Klein-Hansi zu seinem Kumpel – ach, reden wir besser nicht drüber. Denn glücklicherweise sieht es aus, als sei der Name das Einzige, was bei diesem actionreichen Abenteuer ungenial daneben ist. Es geht darum, die Militär-Regierung des karibischen Fantasie-Staates San Esperito zu stürzen. Das klappt nur Stück für Stück, der Spieler muss also in der Salamitaktik 34 Provinzen des Landes unter seine Kontrolle bekommen. Zu diesem Zweck schlüpft er in die Rolle des CIA-Agenten Rico Rodriguez, der nicht nur mächtig gut ballern kann, sondern unglaubliche Stunt-Manöver draufhat (lesen Sie dazu den Kasten „Willkommen im Schwinger-Club!"). Ein weiteres Merkmal des Ab-16-Spiels sind zynische Sprüche. „Schön, dass du das Töten noch draufhast!", lobt uns etwa unser Boss nach der ersten Schießerei. Die Duelle bestreiten Sie übrigens wahlweise in der Verfolgersicht oder einer Perspektive, die eine auf der rechten Pixelschulter sitzende virtuelle Kamera bietet.

ZAHLENSPIEL

Die uns präsentierte Beta-Version hatte noch Macken bei der Physik-Engine, sah aber nach Spaß aus: *Just Cause* verbindet südseeinseliges *Far Cry*-Flair mit einem Spielprinzip à la *GTA*, wobei es aber weniger Tiefgang besitzt. Dafür erinnert es stark an fluffiges Popcorn-Kino und motiviert Sie, indem es fast wie ein *Diablo 2* den Sammeltrieb weckt. Ständig giert der Spieler danach, neue Waffen und Vehikel freizuschalten. Ein paar Zahlen gefällig? *Just Cause* protzt mit 89 Fahrzeugen, Booten und Fluggeräten, 20 Handfeuerwaffen, 290 Missionen (21 sind für die Hintergrundgeschichte wichtig), einer 32 mal 32 Kilometer großen, von Beginn an frei begehbaren Welt, sechs Städten und vier Fraktionen, als da neben der Regierung die Rebellen und zwei Drogenkartelle wären. Diese gehen sich natürlich hübsch gegenseitig auf die Säcke und Sie sind schneller drin verwickelt, als Sie „Huch!" sagen können. Wie groß San Esperito ist, verdeutlichen zwei weitere Zahlen: Die Entwickler haben virtuell 1,3 Millionen große Bäume sowie 10,5 Millionen kleine Bäume und Büsche gepflanzt. Wer mag, darf das gerne prüfen. Wenn Sie pro Sekunde eine Pflanze zählen,

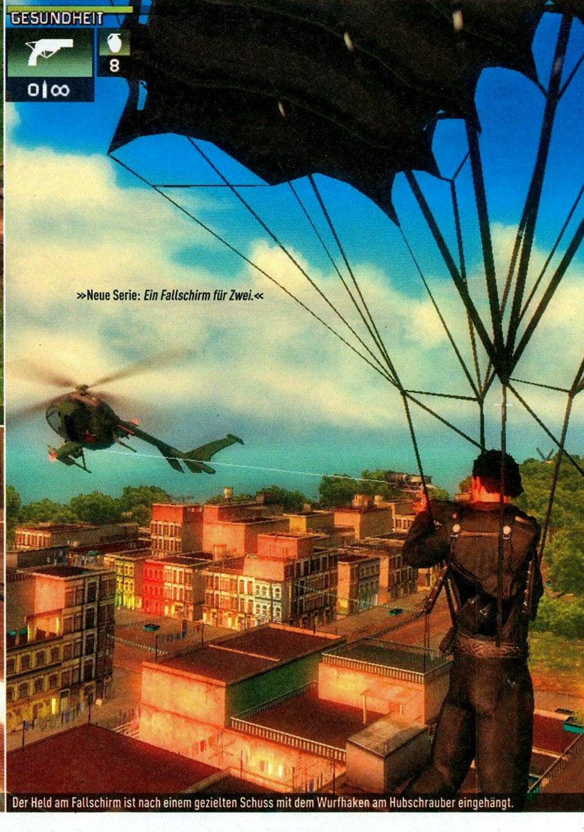


»Auto von Rechtsanwalt Lentzen: am Schnurrbart erkannt.«

Eine unscharfe Optik lässt den Sprung im Auto noch dynamischer erscheinen.

»Zebrastreifen sind auch nicht mehr so sicher.«

Peng, du bist tot! Die Schulterkamera ist beim Zielen hilfreich.



»Neue Serie: *Ein Fallschirm für Zwei.*«

Der Held am Fallschirm ist nach einem gezielten Schuss mit dem Wurfhaken am Hubschrauber eingehängt.

brauchen Sie 136 Tage (ohne schlafen, pinkeln, poppen und so weiter). Entscheidend für den Spielspaß wird allerdings letztlich sein, wie abwechslungsreich die Missionen ausfallen. Was wir bislang gesehen haben, passt: Man muss unter anderem den Rebellenchef aus einem Gefängnis befreien und eine Auto-Verfolgungsjagd mit der Polizei überstehen, Straßensperren in die Luft sprengen und einen Drogenkurier ausschalten, um dessen Identität anzunehmen. Nach Aussagen von Sven Liebold, PR-Manager bei Eidos, soll es häufig mehrere Möglichkeiten geben, Aufträge zu lösen. Eine Drogenplantage zum Beispiel lässt sich mit einem Trecker samt Giftspritze, einem schnuckeligen Flammenwerfer oder auch Kampfhubschrauber-Bombardement zerstören.

SCHARFE OPTIK

Das Spiel sieht abgesehen von einigen unrunden Animationen, die bis zum Verkauf noch den letzten Schliff kriegen sollen, sehr hübsch aus. Besonders eindrucksvoll sind die fast schon überzeichneten Explosionen. Ja, wir glauben, *Triftiger Grund* kann richtig nett werden. Trotz des beknackten Titels. Harald Fränkel

Info: www.justcausegame.com

Just Cause

GENRE	Action
HERSTELLER	Avalanche Studios/Eidos
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	22. September 2006
VERGLEICHBAR	GTA

HARALD FRÄNKEL

Dieses sozialkritische Werk passt zum aktuellen Zeitgeschehen wie Arsch auf Eimer: Herr Castro aus Kuba ist momentan ja nicht ganz so Fidel und in diesem Spiel soll ich dafür sorgen, dass es einem Insel-Despoten ähnlich geht. Gewünscht hätte ich mir, dass mein Held während der Schießeinlagen mehr Schnickschnack veranstaltet. So ein paar schmissige Hechter à la Max Payne wären doch fein? Und dass ich nicht jederzeit speichern darf, sehe ich ebenfalls kritisch. Aber sonst? *Just Cause* wird eine feine Sache, glaube ich!

Willkommen im Schwinger-Club!

Fortbewegen kann sich jeder. Rico Rodriguez, der Held aus *Just Cause*, geht oder fährt nicht von A nach B. Er zelebriert es und ist einfach eine verflucht coole Sau.

Durch die Gegend rennen, sich ein Auto aussuchen, den Fahrer vom Sitz schubsen und ab die Post – so schnappen Sie sich in *GTA* den Wagen Ihrer Träume. *Just Cause* setzt noch einen oder zwei oder drei drauf. Rico Rodriguez nutzt gerne Stunts, wenn er bestimmte Aufgaben erfüllen muss. Was er dabei zeigt, ist zwar zum Teil haarsträubend unrealistisch. Aber hey, wir haben hier ein Spiel und da kommt das superwitzig rüber! Wie man sich das vorstellen muss? Zum Beispiel so: Der Held fährt in einem Schnellboot und muss zu einem Ort, der als Punkt auf der Karte angezeigt wird. Rico kann am Ufer aussteigen und zu Fuß weitermarschieren. Langweilig! Stattdessen postiert er sich auf einem so genannten „Stunt-Punkt", den jedes Vehikel hat. Beim Boot ist das die Spitze des Bugs. Rico springt während der Fahrt hoch, öffnet den Fallschirm, den er immer bei sich trägt, nutzt den Auftrieb und schwebt wie ein Paraglider durch die Luft, gen Boden und in Richtung Zielgebiet. Dieser Trick funktioniert auch mit einem fahrenden Auto, das der Hauptdarsteller mal eben in eine Schlucht rasen lässt, während er locker, flockig vom Dach hopst. Ist der Weg nicht in einem Rutsch zu schaffen, landet der CIA-Mann einfach auf einem Autodach und reist als blinder Passagier mit. Es ist kein Problem, von dort zum nächsten Fahrzeug zu hüpfen, selbst wenn dieses zehn Meter entfernt ist. Irre komisch! Oder unser Schützling zerrt den Besitzer während der Fahrt aus dem Wagen und klemmt sich selbst hinters Steuer. Doch das ist längst nicht alles, der Wahnsinn geht weiter: Relativ bald steht Rico ein Wurfhaken zur Verfügung. Damit kann er sich bei geöffnetem Fallschirm an Autos hängend ziehen lassen. Fliegt zufällig ein Hubschrauber vorbei, hakt sich Rico dort problemlos ein. Und dann wieder zurück. Ja, das ist krank. Aber auch lustig. Die Entwickler, darunter fünf ehemalige *Battlefield*-Macher, nehmen ihr Spiel einfach nicht zu ernst. Das finden wir klasse!



»Fluglotsen hassen Sekundenkleber.«

Völlig balla balla: Rico hängt mit einem Arm an einem Hubschrauber.

»Klaus Wowereit tritt bei den Gay Games 2007 in der Disziplin Hodenschießen an.«

ELVEON

Voll auf die Elf!

Ein Elf spannt seinen Bogen und nimmt einen Gegner (nicht im Bild) ins Visier.

AUF DVD
VIDEO

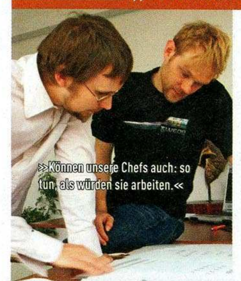
Sie sind haben lange Ohren, blonde Haare und tragen bescheuerte Klamotten: die Elfen. 10tacle widmet den Fabelwesen ein Actionspiel.

Unser absoluter Lieblingscharakter aus den *Der Herr der Ringe*-Filmen ist Legolas alias Frauenschwarm Orlando Bloom, der schwer metrosexuelle Elb mit Sonja-Kraus-Gedächtnisfrisur. Falls es Ihnen genauso geht wie uns, dann sollten Sie sich den Namen *Elveon* merken. Dort wimmelt es nämlich von langhaarigen Fantasiewesen. Der slowakische Titel gilt seit der E3 als Geheimtipp für die Actionspielergemeinde. Und das nicht nur wegen der imposanten Optik, die *Elveon* der *Unreal*-Engine 3 verdankt.

SCHREIB GESCHICHTE!

„Was soll denn bitte an einem Spiel mit Elfen neu sein? In jedem x-beliebigen Fantasy-Abenteuer sieht man die Langohren herumhüpfen!", meckern vorlaute PC ACTION-Leser. Jedoch stellen die *Elveon*-Macher die Kultur der Elfen in den Vordergrund, und zwar zu der Zeit, als sie als junge und dynamische Halbgötter die Welt Naon beherrschten. So lautet zumindest die von den Slowaken konzipierte Geschichte. „Wir sehen J.R.R. Tolkiens Welt als Inspiration, wollen aber unser eigenes Ding durchziehen. In unserem Fantasieuniversum konzentrieren wir uns auf etwas, von dem jeder Fantasy-Anhänger gehört, es aber nie gesehen hat. Ferner ließen wir uns bei der Entwicklung der Geschichte hauptsächlich von der griechischen Mythologie beeinflussen", verrät uns Slavo Hazucha, Spieldesigner bei 10tacle Studios Slowakei. Im Klartext bedeutet dies: keine Orks, Zwerge oder Tauren. Naon ist ausschließlich von guten und bösen Elfen bewohnt. Was genau den Helden im Verlauf der Geschichte erwartet, wollten die Macher bisher nicht verraten. Bekannt ist jedoch, dass Sie einen gutmütigen Elitekrieger spielen, der sich imposante Kämpfe mit seinen Feinden liefert. In *Elveon* reicht es nämlich nicht, auf die Tastatur zu hämmern, um Gegner zusammenzuprügeln. Die Entwickler legen viel Wert auf spannende Duelle, wie Slavo Hazucha im Interview erläutert: „Wir haben eine Kampfkunst-Truppe angeheuert, die einen einzigartigen Elfenkampfstil speziell für *Elveon* entwickelt hat. Das Wichtigste ist dabei das Kollisionssystem. Wir benutzen keine vorgefertigten Verteidigungs- und Angriffsanimationen, sondern berechnen die Kollisionen je nach Gewicht der Waffen und Kämpfer." Wer sich selbst einen Eindruck von

INTERVIEW „WIR INVESTIEREN VIEL MÜHE IN JEDES DETAIL."


»Können unsere Chefs auch: so tun, als würden sie arbeiten.«

Slavo Hazucha (links) arbeitet in Bratislava als Spieldesigner an *Elveon*.

Slavo Hazucha ist Slowake, Spieldesigner bei 10tacle Studios und kann richtig gut Deutsch. Im Interview erzählt er von seinem Team und dem viel versprechenden Erstlingswerk.

PC ACTION Erzähl uns bitte etwas über euer Entwicklungsstudio in Bratislava.

SLAVO HAZUCHA: Bei 10tacle Studios Slowakei arbeiten zur Zeit 50 Leute, die alle an *Elveon* werkeln. Wir sind hauptsächlich eine Mannschaft mit viel Erfahrung in Sachen Spieleentwicklung, jedoch beschäftigen wir auch Bildhauer und Architekten, die in unserer Designabteilung arbeiten. Das Kernteam fand sich im Jahr 2002 zusammen, als wir das Konzept für *Elveon* entwickelten.

PC ACTION Die Hintergrundgeschichte habt ihr euch ja selbst ausgedacht: Der Elfenkönig kämpft gegen Götter. Aha!

SLAVO HAZUCHA: *Elveon* beinhaltet eine komplett neue Geschichte. Der Titel bedeutet so viel wie „Buch der Elfen" und das beschreibt die Historie der populären und heldenhaften Rasse. Unser Spiel ist in einer Ära angesiedelt, in der die Elfen noch eine dynamische Rasse sind und keine feenähnliche, schwindende Kultur, wie sie die meisten Fantasy-Szenarien darstellen. Die Geschichte ist die treibende Kraft hinter dem Spielprinzip: intensive Kämpfe mit einer kinoreifen Präsentation. Wir haben uns damals entschieden, den längeren Weg zu gehen und ein komplett neues Universum zu kreieren. Wir investieren viel Mühe in jedes Detail von *Elveon* – wie beispielsweise in die Elfensprache.

PC ACTION Inwiefern wirkt sich die Waffenwahl auf den Charakter aus?

SLAVO HAZUCHA: Die Wahl des Kampfeisens hat einen großen Einfluss auf den Spielverlauf, denn jede Waffe hat Stärken und Schwächen.

PC ACTION Wie schaut es mit dem Gewaltgrad aus?

SLAVO HAZUCHA: Von technischer Seite können wir weitreichende Bluteffekte und zerstörbare Rüstungen erstellen. Jedoch benutzen wir die virtuelle Gewalt nur in Situationen, in denen so etwas eine besondere Atmosphäre erzeugen kann. Wir brauchen keine unnötige Gewalt oder Schockeffekte in *Elveon*.

»Blutdoping: Lanz Armstrong.«

Der Schwertkämpfer (rechts) hat im direkten Nahkampf Vorteile gegenüber dem Lanzenträger.

»Selbstmord: Halsabschneider.«

Dieser Typ gehört zu einer dunklen und fiesen Elfenrassen.

»Durchbruch in der Gentechnik: Schwerter gekreuzt!«

Szene aus dem neuen *Elveon*-Video: Zwei Elfen bekämpfen sich.

»Trotz riesigem Schloss: Fahrrad wurde trotzdem geklaut.«

Bei der ersten Demo, die uns die Macher präsentierten, kämpfen zwei Elfenkrieger auf dieser imposanten Brücke.

den Konfrontationen im Spiel machen will, sollte sich mal das *Elveon*-Video auf unserer DVD reinziehen.

WAS IST'S DENN NUN?

Fantasiewelt, Fabelwesen – das alles klingt im ersten Moment nach einem astreinen Rollenspiel. „Wir verfolgen einen strengen Actionpfad, aber eigentlich passt *Elveon* nicht so genau in die üblichen Untergenres. Wenn man wirklich einen Vergleich wagen will, ähnelt *Elveon* eher dem Playstation-2-Actiontitel *God of War* als einem Rollenspiel wie beispielsweise *The Elder Scrolls 4: Oblivion*", erklärt Herr Hazucha. Kleinere Rollenspielaspekte dürfen Sie trotzdem erwarten. Denn im Verlauf der Geschichte entwickeln sich die Geschicke Ihres Charakters ständig weiter. Außerdem entscheiden Sie, ob Sie sich auf eine bestimmte Waffe spezialisieren wollen: Sie dürfen wahlweise den Umgang mit Zweihänderschwertern, zwei Dolchen, Lanzen oder Bögen erlernen. Dabei bleibt es Ihnen überlassen, ob Sie nicht doch lieber auf alle Instrumente zurückgreifen wollen, wenn auch mit beschränkten Fähigkeiten.

WETTERBERICHT

Wie anfangs erwähnt, bedient sich das osteuropäische Entwicklerteam der famosen *Unreal*-Engine 3. Neben den detaillierten Berglandschaften, antiken Gemäuern und wirklichkeitsnahen Lichteffekten, fallen vor allem Kleinigkeiten ins Auge. Die Macher haben nämlich die ursprüngliche *Unreal*-Physik-Engine mächtig aufgebohrt. So flattern etwa Kleidung und Haar physikalisch korrekt im Wind. Besonders stolz sind die 10tacle Studios auf ihre Wettersimulation, dank derer Stürme und Regenschauer auf den Helden niedergehen, damit während eines Duells eine möglichst dramatische Atmosphäre entsteht. Das hört sich doch wirklich ordentlich an! Lukasz Ciszewski

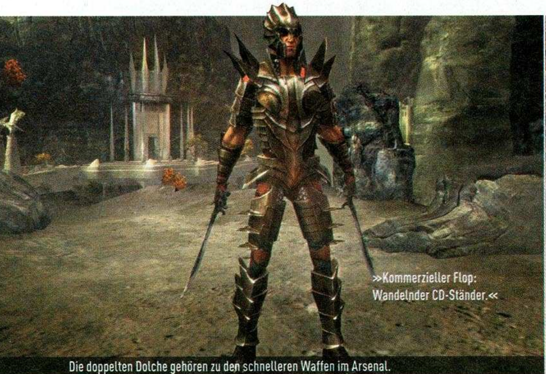
Info: www.elveon.com

Elveon

GENRE	Action
HERSTELLER	10tacle Slowakei/10tacle
FERTIG ZU	20%
ERSCHEINT	2007
VERGLEICHBAR	Dark Messiah of Might and Magic

LUKASZ CISZEWSKI

Klar, das Äußere von *Elveon* ist ziemlich verführerisch. Eine Lobeshymne auf Epic und die *Unreal*-Engine 3 spare ich mir an dieser Stelle. Stattdessen will ich lieber das interessante Kampfsystem der slowakischen Entwickler loben. Mich kotzt es nämlich an, wenn ich Horden von Gegnern mit einer Maustaste verdreschen kann. In *Elveon* bin ich in spannende Prügeleien verwickelt, verfüge über feine Angriffsbewegungen und muss mich wirklich anstrengen, um meinen Feind zu bezwingen. Das könnte echt was werden!



Die doppelten Dolche gehören zu den schnelleren Waffen im Arsenal.



Bei dem Herrn links handelt es sich um einen Nichtspielercharakter.



Nahe einer Windmühle trifft der Held auf einen gefährlichen Yeti.

TWO WORLDS

Das geht mit dem Teufel zu

Dämonen machen Ihnen das Abenteurerleben schwer. Schnappen Sie sich Ihr Schwert und räumen Sie auf!

Karlsruhe, 4. August 2006. Als die Straßenbahn beinahe in unser Taxi rauscht, beten wir, heil bei unserem Gastgeber anzukommen. Das ständige Gemotze des Fahrers lässt die Zeit im Auto außerdem zäh wie Kaugummi erscheinen. Als wir endlich aus dieser Höllenmaschine aussteigen, erhebt sich vor uns eine Prachtvilla. Sind wir hier richtig? Verdutzt schauen wir – von einer Videokamera beobachtet – auf das Klingelschild: Zuxxez Entertainment AG. Tatsache, wir sind richtig. Drinnen gleiten wir elegant über Marmorböden und machen es uns an der großen Bar gemütlich. Im Hintergrund ertönen sphärische Klänge, die unsere Blicke in den abseits gelegenen Raum schweifen lassen. Auf einem Monitor erkennen wir eine wunderschöne Landschaft. Hohes Gras wiegt im Wind, eine Windmühle dreht sich nahe eines Weizenfeldes, während die Sonne langsam versinkt. Plötzlich erscheinen unsere Gastgeber und wir tauchen ein in die fantastische Welt von *Two Worlds*.

LANDSCHAFTSMALEREI

Der Held wandert durch eine malerische Landschaft. Vor ihm ein dichtes Wäldchen, das diese Bezeichnung auch wirklich verdient. Bäume stehen eng beieinander, Licht fällt durch das Blätterdach, die Rinde lädt dank Bump Mapping regelrecht dazu ein, sie zu berühren. Hohe Büsche verdecken die Sicht. Hoffentlich versteckt sich kein Feind in dem Gestrüpp. Per gewohnter WASD-Steuerung und Mausbewegung lenken Sie Ihren Helden, der nebenbei bemerkt noch nicht in der finalen Form existiert, durch das Reich. „Wir machen den Anfang erst am Schluss", erklärt uns Dirk P. Hassinger. „Ein Entwicklerteam lernt mit der Zeit dazu und daher sind die Dinge, die am Ende erschaffen werden, besser als die vom Anfang. Und der Einstieg in das Spiel

Das Pferd bäumt sich auf, während der Reiter mit gezückter Waffe auf Feinde wartet.

»Tiefer, Gerd, tiefer!«

In der Wildnis treffen Sie oft auf gefährliche Kreaturen, die Ihnen an den Kragen wollen.

»Ich laufe jetzt seit Stunden hin und her, Gras kitzelt so schön am Sack.«

»Reitet gern einen schwarzen Hengst: Ritter Süssmuth.«

Im strömenden Regen galoppiert der Held durch die Wildnis.

»Blas mir einen du geile Sau!«

Ein Wildschwein überrascht den Spieler, der daraufhin zur Axt greift.

»„Tip", „Top"...«

Drei Vyvern stehen sich vor einer Ruine bedrohlich gegenüber. Diese Kreaturen sollten Sie besser nicht stören.

ist enorm wichtig!" Recht hat er. Daher muss natürlich auch der Charakter, mit dem sich die Spieler identifizieren, am besten aussehen. In etwa so wie der Autor dieser Zeilen.

AUF IN DEN KAMPF

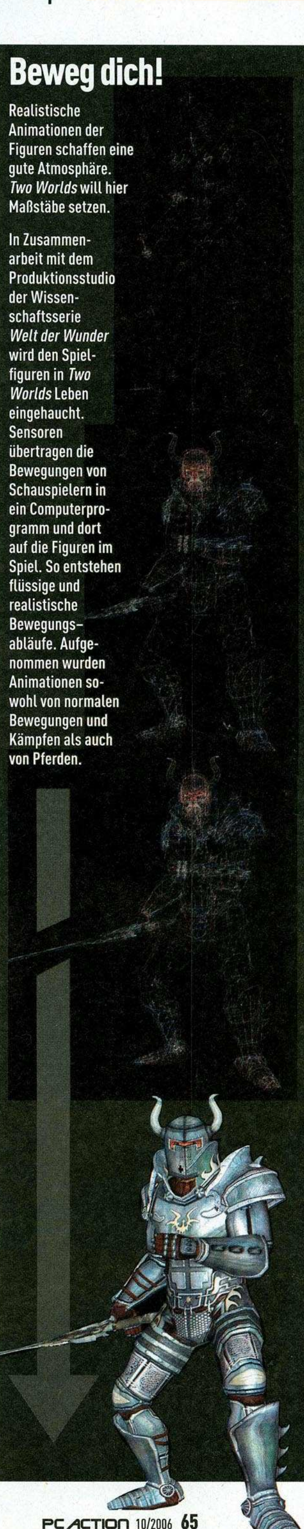
Als langsam dunkle Wolken aufziehen, erkennen wir in der Ferne eine Mauer. Plötzlich prasselt dichter Regen auf uns herab. „Passt auf!", warnt uns Dirk P. Hassinger. Zu spät! Hinter der Mauer liegt ein Friedhof. Grausige Gestalten schlurfen zwischen den Grabsteinen umher. Da erwischt uns ein Pfeil! Eines der Skelette schießt frecherweise auf uns. Sofort zücken wir unser Schwert und stürmen auf die Untoten zu. Keine gute Idee. Die Klinge richtet kaum Schaden an. Auf einmal sehen wir uns von fauligen Leibern umringt. „Nimm am besten die Axt, die ist besser gegen Skelette", rät uns Dirk. In *Two Worlds* nutzen bestimmte Waffen mehr gegen spezielle Gegner. Das Kampfsystem an sich präsentiert sich halbautomatisch. Während der Held selbstständig Angriffe blockt, führen Sie verschiedene Attacken abhängig von den Fertigkeiten Ihres Charakters über die Maus aus. Schnell und effektiv. Bald darauf liegen die eh schon toten Kerle reglos zu unseren Füßen. Wir lassen es uns natürlich nicht nehmen, die Leichen nach nützlichen Gegenständen zu durchsuchen. Wie viel Sie mitnehmen, hängt in *Two Worlds* von der Stärke Ihres Recken, dem Gewicht und der Größe der Gegenstände ab. Sofort zeigt uns Dirk eine Besonderheit: Finden Sie etwa zwei gleiche Objekte, ziehen Sie beide im Inventar übereinander. Dadurch entsteht ein neuer Gegenstand mit besseren Werten. Eine hervorragende Idee, finden wir. Denn so lohnt es sich wirklich, jedes Objekt einzusacken. „Wir haben übrigens allein 250 Grundschwerter", macht uns der Gastgeber den Mund wässrig.

PFERDEFLÜSTERER

„Dort hinten gibt es ein Pferd", meint Dirk. Das wollen wir natürlich sehen und wandern postwendend in die angegebene Richtung. Tatsächlich grasen dort auf der Weide zwei Rösser. Leider nicht unbewacht. Drei Banditen stürmen auf uns zu und bekommen selbstverständlich gleich unsere Klinge zu spüren. Nach der obligatorischen Leichenfledderei hopsen wir elegant auf einen Gaul. Holla, der Klepper steuert sich ja ganz anders als der aus *The Elder Scrolls 4: Oblivion*! „Na klar", meint Dirk. „Du steuerst ja nicht das Pferd, du gibst nur Befehle." Wer das Playstation-2-Spiel *Shadow of the Colossus* kennt, weiß, was gemeint ist. Für alle anderen: Ein Druck auf die W-Taste lässt das Pferd traben. Zweimal W bedeutet Galopp. Mit A und D bewegen Sie die Mähre seitwärts und S bremst das Tier ab beziehungsweise lässt es rückwärts laufen. Gewöhnungsbedürftig, aber realistisch.

DAS MUSS AUCH NOCH REIN

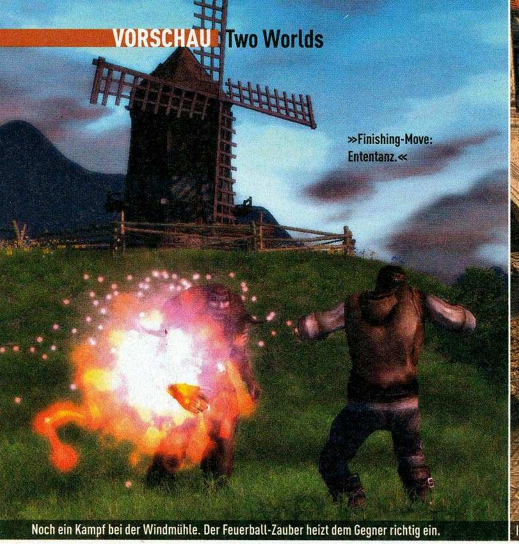
Während wir also so durch die Gegend galoppieren, fällt uns auf, dass die Landschaft noch recht leer wirkt. Tiere, Monster und andere Objekte sind noch nicht platziert. Jedoch versichert man uns, dass die Welt im fertigen Spiel



Beweg dich!

Realistische Animationen der Figuren schaffen eine gute Atmosphäre. *Two Worlds* will hier Maßstäbe setzen.

In Zusammenarbeit mit dem Produktionsstudio der Wissenschaftsserie *Welt der Wunder* wird den Spielfiguren in *Two Worlds* Leben eingehaucht. Sensoren übertragen die Bewegungen von Schauspielern in ein Computerprogramm und dort auf die Figuren im Spiel. So entstehen flüssige und realistische Bewegungsabläufe. Aufgenommen wurden Animationen sowohl von normalen Bewegungen und Kämpfen als auch von Pferden.



Noch ein Kampf bei der Windmühle. Der Feuerball-Zauber heizt dem Gegner richtig ein.



In der Hauptstadt Cathalon treffen Sie auf viele Charaktere. Vielleicht hat ja einer eine Aufgabe für Sie?

sehr lebendig sein soll. Nichtspieler-Charaktere würden auf Feldern arbeiten oder anderen Tagesgeschäften nachgehen. Häschen, Rehe und andere Tiere sollen durch die Gegend hopsen und zusätzlich als Rohstoffquelle dienen. Den Viechern ziehen Sie nämlich bei Bedarf das Fell über die Ohren oder entfernen die Zähne, um das Zeug anschließend zu verkaufen. Plötzlich kommt ein Wolf in Sicht. Während wir schon aus Gewohnheit absteigen wollen, hält uns Dirk zurück. „Zieh einfach deine Waffe", meint er. Okay. Wie auch zu Fuß verkloppen wir nun hoch zu Ross Wölfe. Klasse! Etwas, das wir in *The Elder Scrolls 4: Oblivion* vermisst haben. Als auch diese Bedrohung beseitigt ist, sehen wir unter uns ein kleines Dorf. Schnell wollen wir hinreiten. Doch unser Klepper weigert sich – mit einem Aufbäumen – den Abhang hinunterzuspringen. „Das macht er nicht", erklärt uns Dirk. „Schwimmen kann das Pferd übrigens auch nicht." Gut, dann reiten wir eben außen herum. Im Dorf angekommen, steigen wir ab. Ob sich das Pferd später unterstellen oder rufen lässt, steht noch nicht fest. Momentan wartet es an der Stelle, an der Sie es zurücklassen. Aber Vorsicht! Auch Gegner sind scharf auf die Rösser und so mag es sein, dass Sie später im Spiel einem Räuber begegnen, der

INTERVIEW „ICH DENKE, EIN BISSCHEN EROTIK KANN IN EINEM SPIEL NIE SCHADEN."



Miroslaw Dymek kennt sich mit Rollenspielen aus und werkelt derzeit fieberhaft an *Two Worlds*.

Miroslaw Dymek ist Technical Director beim polnischen Entwicklerstudio Reality Pump.

PC ACTION Warum lautet der Titel des Spiels *Two Worlds*?

MIROSLAW DYMEK: Der Name bezieht sich auf verschiedene Aspekte des Spiels. *Two Worlds* erzählt die Geschichte eines gespaltenen Kontinents. Die riesigen Armeen der Orks kämpfen, getrieben von stetigem Hunger nach Macht, in unzähligen Schlachten gegen die anderen Rassen. So entsteht der klassische Licht-Schatten-Fantasykonflikt. Aber das ist noch lange nicht alles. Wir gehen über die gängigen Attribute dieses Genres hinaus. Hier ist der eigentliche Ansatz für die Namensgebung zu finden. Neben den „normalen" Rassen existieren in *Two Worlds* mysteriöse und erschreckende Wesen, die aus einer anderen Welt, welche bis zu den Anfängen der Götter zurückreicht, stammen. Sie bilden eine Art zweite Welt, die bislang niemand versteht oder gar beherrschen kann. Leider darf ich noch nicht näher auf diesen Teil der Geschichte eingehen, weil er ein entscheidendes Element der Storyline ist ...

PC ACTION Was haltet ihr von Sex in Spielen? In den meisten Fantasy-Romanen bekommt der Held am Ende das Mädchen. Wird so etwas auch in *Two Worlds* möglich sein?

MIROSLAW DYMEK: Wir kennen zwar auch den Spruch „Sex sells", haben uns aber dennoch für ein Spiel entschieden, das sich auf Action im kämpferischen und nicht im zwischenmenschlichen Bereich konzentriert. Natürlich kommen auch in *Two Worlds* Frauen vor, die zudem noch sehr gut aussehen. Aber wir haben keine Spielszenen oder Entwicklungen geplant, die einen schwarzen Balken verlangen würden ... Aber ich denke, ein bisschen Erotik kann einem Spiel, egal welchen Genres, nie schaden.

PC ACTION Warum habt ihr euch für ein klassisches Fantasy-Szenario entschieden?

MIROSLAW DYMEK: Da sind wir aufgrund unserer Hobbys vorbelastet. Der Großteil von uns spielt sehr gerne Rollenspiele, sowohl am PC als auch in der klassischen Form mit Papier und Stift. Entsprechend kennen wir uns auf diesem Markt sehr gut aus und haben sehr viele Fantasy-Ideen in unserem Kopf. Außerdem ist es auch für uns ein großes Vergnügen, einmal die eher öden Landschaften der Planeten im All für eine Weile gegen eine farbenfrohe und lebendige Fantasy-Welt einzutauschen. Schwerter, Magie, geheimnisvolle Wälder, dunkle Höhlensysteme und eine fantasievolle Geschichte – da schlagen unsere Herzen höher!

PC ACTION Warum müssen die Leute in Rollenspielen immer gegen finstere Dämonen antreten? Haben die Helden nicht auch mit normalen Problemen wie einer wütenden Frau zu kämpfen?

MIROSLAW DYMEK: Ich denke, Frauen, die mit dem Nudelholz hinter der Tür warten, existieren auch in unserem Universum. Aber die Frage ist doch vielmehr, ob das den Käufer von Rollenspielen interessiert. Schließlich will er in eine atemberaubende Fantasy-Welt abtauchen und dabei gegen Dämonen oder mächtige Götter antreten. Da könnte die Aufforderung, mal wieder den Hof zu fegen, schnell wie ein atmosphärischer Killer wirken.

PC ACTION Wird es ein Party-System geben? Begleiten andere Helden den Protagonisten auf seinen Reisen?

MIROSLAW DYMEK: Der Spieler schlägt sich im Einzelspielermodus alleine durch. Der Held trifft im Laufe der Geschichte zwar viele Freunde und Feinde – beziehungsweise er macht sie sich durch sein Verhalten –, aber letztendlich ist er bei der Lösung seiner Probleme auf sich alleine gestellt. Wir wollen erreichen, dass sich der Spieler über jede Unterstützung, die im Laufe der Geschichte durch Nichtspieler-Charaktere erfolgt, freut. Dieser Effekt würde den Bach runtergehen, wenn dem Helden ständig eine Menschentraube mit Anhängern folgen würde. Bei anderen Spielen mag ein Party-System durchaus berechtigt sein, aber bei der Spielauslegung von *Two Worlds* passt die Einsamer-Wolf-Strategie einfach besser.

PC ACTION Viele Rollenspieler möchten ein taktisches Kampfsystem im Spiel haben und bevorzugen sogar Rundenkämpfe. Was würdet ihr diesen Leuten sagen?

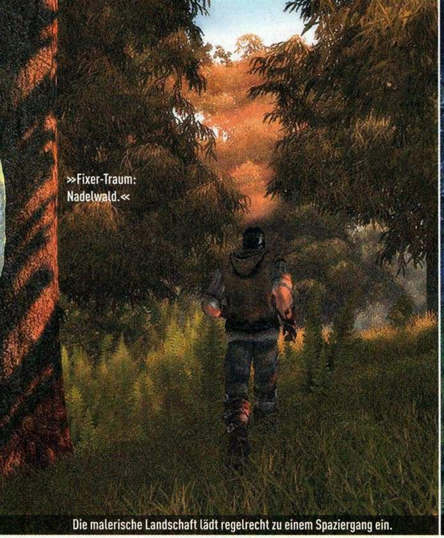
MIROSLAW DYMEK: Herzlich willkommen bei *Two Worlds*! Hier werden eure Wünsche wahr. Wir haben dem Spiel ein ausgefeiltes Kampfsystem spendiert, das auch Taktik-Freaks zufrieden stellt. Neben den Standardbewegungen darf der Spieler eine Vielzahl unterschiedlicher Befehle anwählen, um den Kampf zu seinen Gunsten zu entscheiden. Zum Beispiel kann der Held während des Kampfes mit dem Fuß Dreck aufwirbeln und den Feind dadurch blenden oder dem Gegenüber die Waffe aus der Hand schlagen. Aber aufgepasst, dazu sind die Gegner natürlich auch in der Lage.

PC ACTION Da *Knightshift 2* plötzlich eingestellt wurde und *Two Worlds* auftauchte, stellt sich uns die Frage, ob ihr Elemente von *Knightshift 2* in *Two Worlds* übernommen habt?

MIROSLAW DYMEK: *Two Worlds* hat mit *Knightshift* nichts gemeinsam, es sind zwei völlig unterschiedliche Spiele. Sicherlich ist die eine oder andere Charakter- und Monsteridee aus dem einen Fantasy-Reich ins andere übergegangen, aber grundsätzlich haben wir *Two Worlds* völlig unabhängig und mit einer ganz neuen Engine auf die Beine gestellt.

PC ACTION Irgendwelche abschließenden Worte an unsere Leser?

MIROSLAW DYMEK: *Two Worlds* ist ein Meilenstein in der Firmengeschichte von Reality Pump. Wir hoffen, dass ihr genauso viel Spaß beim Spielen habt, wie wir bei der Entwicklung hatten!



Die malerische Landschaft lädt regelrecht zu einem Spaziergang ein.

»Kein Witz: Ralph Wollner mag die Scorpions. MUHAHAHA!«

Zwei Riesenskorpione bewachen den Eingang zu einer mysteriösen Höhle.

Sie von Ihrem einstigen Gaul aus attackiert.

DAS HAT NUTZWERT

Während wir das kleine Dorf erforschen, erfahren wir, dass später jeder Gegenstand im Spiel benutzbar sein soll. Selbst in Betten dürfen Sie schlafen. Die Dialoge mit den Bewohnern funktionieren wie aus *Gothic 2* gewohnt über ein Menü mit mehreren Auswahlmöglichkeiten. Allerdings sind in der uns gezeigten Version kaum Gespräche enthalten. Also geht es weiter, in Richtung Cathalon. In der Hauptstadt der Menschen ist bisher noch nicht viel los. Sämtliche Gebäude sind so leer wie das Konto eines PC ACTION-Redakteurs nach dem Gehaltseingang. Allerdings werden ein paar Wachen auf uns aufmerksam, als wir mit dem Magiesystem experimentieren. Dieses funktioniert ähnlich wie in einem Sammelkartenspiel der Marke *Magic: The Gathering*. Sie finden oder kaufen Magiekarten mit bestimmten Effekten und setzen diese dann ein oder kombinieren Sie. Unseren Feuerball finden die Wächter auf jeden Fall nicht so lustig. Auf die Frage der Wache, ob wir lieber eine horrende Summe Gold bezahlen oder verbannt werden wollen, akzeptieren wir das Exil. Allerdings kommen wir wohl nicht schnell genug aus der Stadt, da uns die fiesen Kerle angreifen und über den Jordan befördern. Nicht schlimm, denn jetzt präsentiert sich uns die Wiederbelebungsfunktion an Schreinen.

GROSSES POTENZIAL

Was wir in Karlsruhe zu sehen bekamen, hat Lust auf mehr gemacht. Zwar war die Spielversion noch in einem recht frühen Zustand, das Land noch leer, viele Dinge noch nicht eingebaut, etwa springen und schwimmen, aber bereits jetzt erhielten wir einen Eindruck, wie sich die Welt von *Two Worlds* anfühlt. Letztenendes entscheiden jedoch hauptsächlich die Missionen, wie sich der Titel spielt. Auch über die Geschichte konnten wir kaum etwas erfahren, außer dass Sie als Söldner in einen Hinterhalt geraten und Ihre Schwester entführt wird. Außerdem schließen Sie sich im Laufe der Handlung vier Gilden an. Das hört sich doch schon interessant an, auch wenn es davon noch gar nichts zu sehen gab. Andreas Bertits

Info: www.2-worlds.com

»Leidet an Krebs: Hulk.«



Two Worlds

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Reality Pump/Zuxxez
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	4. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	The Elder Scrolls 4: Oblivion

ANDREAS BERTITS



Viel wurde von dem Spiel nicht gezeigt. Das, was ich gesehen habe, hat mir gefallen. Grafisch macht *Two Worlds* einen hervorragenden Eindruck. Auch das Kampfsystem macht Laune. Vor allem Gegner vom Pferd aus zu attackieren ist ein sinnvolles Spielelement. Ich hätte allerdings gerne ein paar Aufträge und Höhlen gesehen sowie mit dem einen oder anderen Typen gelabert. Reality Pump hat noch viel Arbeit vor sich. Wenn alles so zusammenkommt, wie der Entwickler es beschreibt, erwartet uns ein geiles Spiel.



Bei diesem Kampf vor dem schönen Wasserfall setzt der Held sein ganzes magisches Können ein und röstet die Feinde kurzerhand.

»Zu Gast in der Allianz-Arena: die Horde.«

Drei Mitglieder der Horde treffen auf drei Spieler der Allianz. Solche Dates verkürzen in der Regel die Lebensdauer.

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Mit 60 fängt das Leben an

AUF DVD
TRAILER

Über sechs Millionen Spieler warten und warten. Wir durften es für Sie bereits ansehen: das Add-on zum erfolgreichsten Online-Rollenspiel.

Wie viel Erfahrungspunkte gäbe es, den nervigen Pudel der schrulligen Nachbarin zu meucheln? Und warum darf man nicht um die Weihnachtsgeschenke würfeln, damit Geschwister und andere Konkurrenten sich diese nicht wie in *World of Warcraft* unter den Nagel reißen? Alles Fragen, die bei dauerhaftem Konsum des Spiels aufkommen. Und damit es nichts von seinem Suchtfaktor verliert, werkelt Blizzard fleißig an der Erweiterung *The Burning Crusade*. Bisher bekannt: Zwei neue Rassen bevölkern Azeroth. Die magieaffinen Blutelfen aufseiten der Horde besiedeln die Hauptstadt Silvermoon auf der Insel Sunstrider nahe Östlicher Pestländer. Und das Allianzvolk Draenei breitet sich in seiner Heimat Exodar im Nordwesten Kalimdors aus. Damit macht Blizzard endlich die gemeiner Weise bisher nicht betretbaren Gebiete auf der Weltkarte zugänglich. Beide Rassenneulinge absolvieren volksspezifische Quests. Wer welche Klassen wählen darf, verrät unser Extrakasten auf der rechten Seite.

DIAMANTENCOUP

Mit dem Add-on heben die Entwickler den maximalen Charakterlevel von 60 auf 70 an. Die zehn zusätzlichen Talentpunkte stecken Sie künftig in zwei frische Fähigkeitenreihen. Jede Klasse erhält außerdem neue Zauber. Diesbezüglich schweigen sich die Macher jedoch aus. Dafür prügelten wir aus Blizzard Informationen zu kommenden Gegenständen



»Der Draenei kann zwei Popel gleichzeitig wegschnippen.«

Mitglieder der Allianz (links: Draenei) kloppen sich in einem PvP-Gebiet mit der Horde.



»Auf dem Mars gibt es doch Leben. Auf dem Snickers nicht.«

Blizzard führt im kommenden Update spezielle PvP-Gebiete ein. Hier: ein Kampf in Hellfire.


»Ist eine Stufe aufgestiege: Rudi Carrell.«

Ein Schamane der Allianz (links) verteidigt sich mit seinem Zauber gegen den Horden-Paladin.

Klasse Mischung

Erfahrene *World of Warcraft*-Süchtlinge wissen es: Die Paladin-Klasse bleibt der Allianz vorbehalten. *The Burning Crusade* soll das ändern.

Häufiges Vorurteil unter den *WoW*-Spielern: Alle pubertierenden Kinder, Legastheniker, Cheater, Auktionsbetrüger, LOL- und ROFL-Spammer, Frauen und andere gescheiterte Existenzen spielen bevorzugt aufseiten der Allianz, und zwar als Paladin. Mit *The Burning Crusade* kommen jedoch auch die Blutelfen der Horde in den Genuss dieser Klasse. Zum Ausgleich schlüpfen die Draenei (Allianz) in die Haut eines Schamanen – einer zum gegenwärtigen Zeitpunkt ausschließlich der Horde vorbehaltenen Spezialisierung. Weitere Klassen für Draenei: Krieger, Paladin, Jäger, Priester sowie Magier. Die Blutelfen haben neben Paladin die Wahl zwischen Jäger, Schurke, Priester, Magier und Hexenmeister.


»Trotz Schönheits-OP am Hammer erkannt: Richterin Barbara Salesch.«

Mit der Blutelfin kann die Horde neuerdings als Paladin spielen.

heraus. Man spricht von gesockelten Waffen und Rüstungen, in die Sie Ihre Juwelen stecken. Falls Sie nun überlegen, womit weibliche Charaktere die Sockel ausfüllen, sind Sie ein Ferkel. Bei den besagten Juwelen handelt es sich nämlich um Edelsteine. Diese stellt ein Juwelenschleifer her. Der neue Beruf findet mit Sicherheit seine Anhänger, denn Rubine, Saphire und Co. versehen Ihre Gegenstände mit Boni. Ein eingesetzter Diamant lässt sich nicht wieder herauspulen, ihn durch einen anderen Stein zu ersetzen funktioniert jedoch. Der ursprüngliche geht dabei aber flöten. In den Genuss der gesockelten Ausrüstung sollen übrigens auch die Nichtkäufer des Add-ons kommen. Sehr kundenfreundlich, Blizzard!

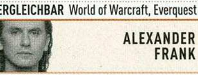
DAS VERLEIHT FLÜGEL

Eine weitere Neuerung betrifft die Instanzen. Diese fordernden Kerker und Labyrinthe für bis zu 40 Spieler variieren im Add-on in ihrem Schwierigkeitsgrad. So soll sich ein und dasselbe Verlies sowohl für den Levelbereich 61 bis 63 als auch für die Maximalstufe 70 eignen. Logischerweise treten Ihnen die Monster auf Level 70 deutlich kräftiger in den virtuellen Hintern. Dafür sahnen Sie jedoch auch bessere Belohnungen ab. Ebenfalls neu sind die fliegenden Reittiere. In den neuen Gebieten von Outlands, der so genannten Scherbenwelt, besteigt Ihr Abenteurer einen Netherdrachen. Ein lustiges Video hierzu finden Sie auf unserer DVD. Die Echsenviecher fliegen angeblich so hoch, wie es die Spiel-Engine zulässt. Außerhalb von Scherbenwelt dürfen Sie das Flugtierchen aber nicht einsetzen. Die neuen Ländereien erkunden Sie nicht gleich zu Beginn. Das Dunkle Portal zur Scherbenwelt öffnet sich ähnlich der Instanz Ahn'Quiraj erst nach einem Welt-Ereignis. Wie dieses aussieht, erleben Sie voraussichtlich am Ende des Jahres. Alexander Frank

Info: www.wow-europe.com/de

WoW: The Burning Crusade

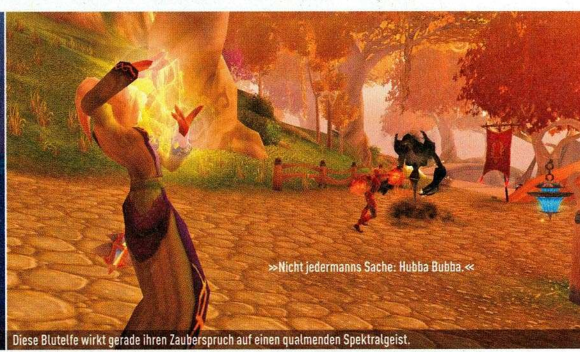
GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Blizzard/Vivendi
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	Ende 2006
VERGLEICHBAR	World of Warcraft, Everquest 2


ALEXANDER FRANK

Einst hinterließ *World of Warcraft* Spuren in meinem Alltag. So hielt ich die Pseudo-Gangster von Aggro Berlin für eine deutsche *WoW*-Gilde, deren Mitglieder am Tourette-Syndrom leiden ... Das Schlimmste: *The Burning Crusade* wird mich wieder in seinen Bann ziehen. Denn wenn ich meinen Helden weitere zehn Level aufmotzen lassen kann, werde ich es auch tun. Zudem wird Blizzard erfahrungsgemäß Tausende neuer Gegenstände aus dem Ärmel schütteln. Und diese will ich haben! Alle! Und zwar gesockelt!


»Manche Pilze führen zu Störungen der Farbwahrnehmung.«

Ein Paladin der Horde (siehe Extrakasten) duelliert sich mit einem Allianz-Schamanen.


»Nicht jedermanns Sache: Hubba Bubba.«

Diese Blutelfe wirkt gerade ihren Zauberspruch auf einen qualmenden Spektralgeist.

Das Böse breitet sich immer weiter aus. Heutzutage kommen diese Dämonen als Anwälte und Börsenmakler daher.

»Wären wir einfallslose Penner, stünde hier ein Lordi-Eurovisions-Witz.«

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Das war hammer!

Bei Deep Silver in München zogen wir uns den kommenden Echtzeit-Strategie-Knüller rein. Fazit: Wir sind immer noch ganz platt!

Die Brettspiel-Reihe *Warhammer* von Games Workshop ist ein Phänomen. Jung und Alt sind damit vertraut und haben gemeinsam Spaß. Das ist sonst nur mit Pornofilmen so. Jedenfalls halten sich Black Hole Entertainment bei der Entwicklung der Echtzeit-Strategie-Version nahe an das Original. Also nicht erst Basis auf- und Ressourcen abbauen, sondern Armeen aufstellen und ab geht die Luzie!

KONFIGURIER-GAUDI

Auffällig ist, dass Sie sehr nahe ans Geschehen zoomen dürfen und alles dann noch immer fantastisch aussieht. Da trifft es sich gut, dass Sie jeden popeligen Fußsoldaten optisch modifizieren können. Von der Kopfbedeckung bis zu den Füßen lässt sich alles verändern – sogar die Pixelvisagen! Die Personalisierung der Einheiten ist auch deshalb sinnvoll, weil die Truppen Erfahrung sammeln. Einen Haufen Frischlinge in Elite-Soldaten zu verwandeln hat schon was für sich. Das reicht noch nicht? Wie wäre es denn hiermit: Sogar deren Waffen und Rüstungen lassen sich im Laufe der Kampagne verbessern. Sollten Sie dennoch mal eine Schlacht verlieren, dürfen Sie direkt den Schwierigkeitsgrad senken, was echte Männer natürlich nie tun. Zwischen den Kämpfen ziehen Sie rundenweise über eine strategische Karte, auf der nicht nur Schlachtfelder, sondern auch Versorgungslager oder Dörfer verzeichnet sind. Es gibt auch Orte beziehungsweise Levels, die einzig und allein darauf abzielen Ihren Helden zu trainieren. Diese Heroen erhöhen dann die Moral der zugewiesenen Truppen und fechten Duelle mit gegnerischen Champions aus. Zwar konnten wir das Spiel vor Ort nur kurz selbst spielen, doch einen tollen Eindruck hinterließ es schon jetzt. So, Feierabend!

Ahmet Iscitürk

Info: www.markofchaos.com

Warhammer: Mark of Chaos

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Bandai Namco/Deep Silver
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	Herbst 2006
VERGLEICHBAR	C&C: Generäle, Act of War

AHMET ISCITÜRK

Bei *Warhammer: Mark of Chaos* hat mich beeindruckt, dass es nie zu „wuselig" wirkt, obwohl darin unzählige Soldaten und Monster aufeinander einhacken. Durch die enormen Grafikdetails und die Möglichkeit, extrem nah heranzuzoomen, sehen die Schlachten nicht wie Miniatur-Geplänkel aus, sondern wie epische Kriege, bei denen Himmel und Hölle aufeinandertreffen. Besonders schön: Die Musik stammt von Jeremy Soule, der bereits für den Soundtrack von The *Elder Scrolls 4: Oblivion* verantwortlich war. Was will man mehr?



»Ekelhaft: Pickel aufstechen.«

Sogar das Abtrennen von Körperteilen ist möglich. Ob die deutsche Verkaufsversion so explizite Details bietet, steht noch nicht fest.

»Schwertschlucker-Anfängerkurs: Nur ein Teilnehmer hatte es drauf.«

Der Dämon lutscht am Schwert, während die niedergemetzelten Soldaten ihr Leben aushauchen.



KRIEG DEM TERROR...

...UND DU BIST MITTENDRIN!

PC CD-ROM
ALFA ANTITERROR

- 22 SPANNENDE SINGLEPLAYER-MISSIONEN
- 16 SPIELER-MULTIPLAYER-MODUS IM LAN UND INTERNET
- SPIELEN SIE ALS SPEZNAZ, DELTA FORCE SAS ODER CSC9
- ÜBER 15 AUTHENTISCHE WAFFEN
- ORIGINALGETREUE FAHRZEUGE
- REALISTISCHE KI

AB AUGUST IM HANDEL!
WWW.ALFAANTITERROR.COM



Ab sofort im Handel! Alle Infos zum Spiel gibt's wie immer bei Wazap!



www.wazap.de Die Spielesuchmaschine

Der Derwisch, eine der beiden neuen Klassen in *Guild Wars: Nightfall*, teilt bevorzugt mit seiner Sense aus.

»Der Beweis: Das Weib ist unser Tod.«

GUILD WARS: NIGHTFALL

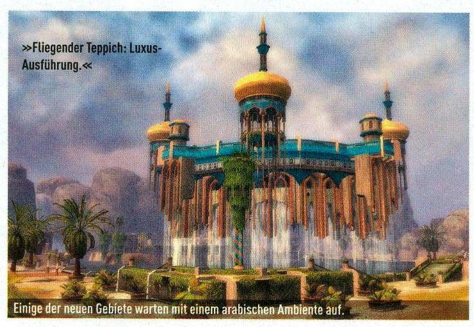
Derwisch und weg

Von der Wahl Ihrer Gruppe für *Guild Wars*-Gefechte hängt oft Ihr digitales Leben ab. Demnächst gibt es zwei neue Klassen.

Fast zeitgleich mit Blizzards *World of Warcraft* präsentierte der bis dato eher wenig in Erscheinung getretene Entwickler Arena Net seinen Online-Titel *Guild Wars*. Obwohl das Spiel bei Weitem nicht die Popularität von Blizzards Massenrollenspiel erreicht, verbringen Tausende von Menschen ihre Abende mit *Guild Wars*. Und während Blizzard für *World of Warcraft* zusätzlich zum Kaufpreis eine monatliche Gebühr von 13 Euro verlangt, stürzen sich die Arena-Net-Kunden gratis ins Netz-Gemetzel (vom Preis der Vollversion natürlich abgesehen). Anfang des Jahres erschien *Factions*, mit *Nightfall* kündigt der Hersteller nun für Ende 2006 bereits das dritte Kapitel der *Guild Wars*-Reihe an.

MEHR LAND FÜRS VOLK

Neue Informationen sind rar, dennoch zapften wir unzählige (auch inoffizielle) Quellen an. Etwa auf der Suche nach dem Schauplatz: Elona, das Land der goldenen Sonne, beheimatet drei große Provinzen. In Norden regieren die Prinzen von Vaabi, am Fluß Elon hat die militante Königin Varesh das Sagen und das Inselörtchen Istan bietet ein Zuhause für ein lebhaftes altes Volk. Zum ersten Mal mischt auch eine Gottheit mit. Genau diese ist der Grund für Ihre künftigen Online-Ausflüge – sie schmiedet nämlich dunkle Pläne gegen das gesamte Land.



»Fliegender Teppich: Luxus-Ausführung.«

Einige der neuen Gebiete warten mit einem arabischen Ambiente auf.

KLASSE CHARAKTER!

Die bösen Machenschaften durchkreuzen Sie in *Nightfall* in gewohnter Manier etwa als Krieger, Waldläufer und Nekromant – oder neuerdings in der Haut eines Paragons oder Derwisches. Ein Paragon rüstet sich mit Schild und Wurfspeeren aus und brüllt seine Verbündeten gern an wie uns unser Chef. Statt Furcht lösen die Schreie des Paragons aber Motivationschübe aus: Die Mitspieler hauen eine Zeit lang stärker zu. Außerdem hilft der Geselle gegen Verhexungen und andere üble Zustände. Dieser Mix aus Kämpfer und Unterstützer soll die Paragon-Klasse zum universellen Charakter sowohl in Spieler-gegen-Spieler- als auch in Spieler-gegen-Monster-Gefechten befördern. Der Derwisch klopft dagegen seine Sense direkt am Schädel seines Kontrahenten ab. Dieser Nahkampfcharakter verhaut mehrere Gegner gleichzeitig und steht ergo stets im Mittelpunkt eines Gefechts. Die Rolle des „Tank" (Fachbegriff für „Brecher" – ein Spieler, der die Angriffe der Feinde auf sich zieht) ist ihm wohl somit sicher. Den Nachteil seiner eher mäßigen Rüstung macht der kernige Kerl durch seine Beweglichkeit in Kombination mit diversen Heilzaubern wett. Dass die Entwickler diese neuen Charaktere gut ausbalanciert haben, erlebten wir bei einem Spieler-gegen-Spieler-Ereignis Ende Juli. Übrigens: Auch weiterhin verlangen die Macher von den Internet-Abenteurern keine Monatsgebühren. Daran darf sich manch anderes Online-Rollenspiel ruhig mal ein Beispiel nehmen.

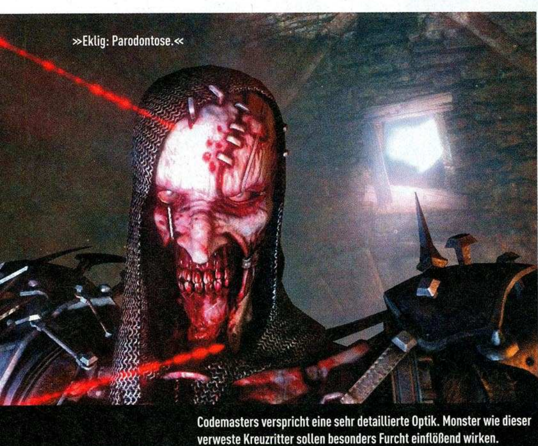
Alexander Frank

Info: de.guildwars.com

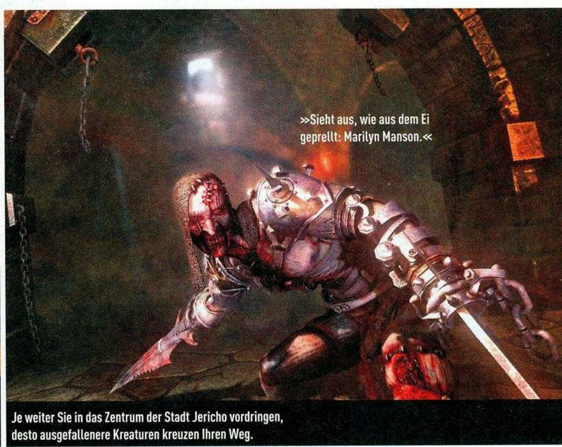
Guild Wars: Nightfall	
GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Arena Net/NC Soft
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	4. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	Guild Wars: Factions

ALEXANDER FRANK

Wochenlang keine Infos und die ersten spärlichen Fakten trudeln kurz vor Redaktionsschluss ein – verachten die Entwickler die PC ACTION? Moment, wer tut das nicht? Aber ein paar Schnipsel über die neuen Missionstypen wären nicht schlecht gewesen. Diese hoben sich bereits in *Factions* wohltuend vom Ur-*Guild Wars* ab. Meine persönliche Einschätzung fällt jedoch noch sehr vorsichtig aus. Selbstverständlich sieht *Nightfall* hitverdächtig aus, ich will aber erst mehr vom Inhalt sehen.



Codemasters verspricht eine sehr detaillierte Optik. Monster wie dieser verweste Kreuzritter sollen besonders Furcht einflößend wirken.



Je weiter Sie in das Zentrum der Stadt Jericho vordringen, desto ausgefallenere Kreaturen kreuzen Ihren Weg.

CLIVE BARKER'S JERICHO

Das ist der Horror!

Mit abgedrehten Geschöpfen aus der Hölle geizten Romane von Clive Barker noch nie. Bald erleben Sie den Horror auch in bewegten Bildern.
Candyman, *Underworld*, *Hellraiser* – bekannte Gruselfilme, die unter Mitarbeit von Clive Barker entstanden, einem der erfolgreichsten Horror-Schriftsteller. Neben 19 Büchern und diversen Kinostreifen versuchte sich der im englischen Liverpool geborene Autor anno 2001 auch am Ego-Shooter-Schocker *Undying* (PC ACTION-Wertung: 89%). Nun werkelt der gute Mann zusammen mit den Entwicklern von Codemasters am Horrortitel *Jericho* – der von der mysteriösen Wiederkehr einer untergegangenen Stadt im Nahen Osten handelt. Diese Örtlichkeit beheimatet eine uralte, böse und extrem hässliche Kreatur, die die Menschheit ausrotten will. Sie erkennen gewisse Parallelen zu einer Bundeskanzlerin? Pfui!

RUNDE SACHE

Ein Sonderkommando mit Kampf- und Okkultismus-Ausbildung räumt das besagte Ungeheuer aus der Welt. Nur ist das in der Theorie natürlich einfacher als in der Praxis. Vollständige, in sich abgeschlossene Mauern umgeben die Stadt und teilen sie ähnlich der russischen Puppe Matroschka in mehrere „Schalen". Jeder dieser Bereiche beheimatet Gegner und Monster aus unterschiedlichen Epochen. Während Ihr Kämpfer in den äußeren Kreisen Soldaten der Moderne in Stücke zerlegt, pumpen Sie im tieferen Inneren Infanterie aus dem Ersten Weltkrieg mit Blei voll. Noch später üben Sie sich in der Inquisition an Kreuzrittern aus längst vergessenen Zeiten. Wer Barkers Werke kennt, weiß von dem hohen Brutalitätsfaktor. Dass *Jericho* damit auch ausgestattet ist, steht außer Frage: Bereits in der Ankündigung erwartet Codemasters eine Freigabe ab 18 Jahren. Fetzig! Alexander Frank

Info: www.codemasters.de/jericho

Clive Barker's Jericho	
GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Codemasters
FERTIG ZU	40%
ERSCHEINT	4. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Resident Evil 4

ALEXANDER FRANK



Einst habe ich meinen kleinen Bruder den Clive-Barker-Film *Hellraiser* anschauen lassen. Zur Strafe durfte ich seine Hose waschen. Der Kerl war nämlich erst sechs Jahre alt. Deshalb ein Tipp: Behalten Sie *Jericho* im Auge – aber nur, wenn Sie spätestens bei der Veröffentlichung volljährig sind. Dass der Horrorautor nicht nur in Büchern für eine schauderhafte Atmosphäre sorgen kann, bewies er mit dem PC-Spiel *Undying*. Bleibt zu hoffen, dass Codemasters bei *Jericho* gute Arbeit leistet. Aber die Jungs haben ja noch genug Zeit.



»Dämlich: Schwanzvergleich.«

Bei den Proportionen der Einheiten und Gebäude setzen die Entwickler auf die typische *Anno*-Optik.

ANNO 1701

Schatz, ich mach' Schloss!

AUF DVD VIDEO

99 Spiel- und vier echte Jahre liegen jeweils zwischen den *Anno*-Spielen. Nach 1998 und 2002 erscheint heuer der dritte Teil der Serie.

Bestimmt haben Sie schon davon geträumt, dem quälenden Alltagsstress à la Arbeit, Eltern oder Ehe zu entkommen und auf eine einsame Insel zu emigrieren. Falls nicht, auch egal. In *Anno 1701* wollen Sie genau das. Auch im kommenden Teil segeln Sie in gewohnter Manier über die Meere, besiedeln Inseln, ziehen Städte hoch und schicken Einheiten in den Kampf. Dieses Spielprinzip möbelt Entwickler Related Design derzeit aber um ein gutes Stück Atmosphäre auf.

STARKE PERSÖNLICHKEIT

Fühlten Sie sich anno *1602* und *1503* in der Spielwelt noch mutterseelenallein, siedeln *1701* computergesteuerte Konkurrenten mit. Related Designs spendierte den künstlichen Mitspielern echte Persönlichkeiten und teilt sie in drei Schwierigkeitsgrade auf. Graf Wilfried etwa gehört zu der friedlichen Sorte, während Fürst Igor Yegorow auf Ihre Eroberungsversuche ähnlich reizbar wie eine menstruierende Frau reagiert. Legen es die meisten Gegner nicht auf einen Krieg mit Ihnen an, hetzt Igor Ihnen mit größtem Vergnügen seine Truppen auf den Hals. Mit wem oder gegen wen Sie siedeln, legen Sie zu Beginn durch die Wahl von vier der zwölf Gegner fest.

EINSTEIGER ERWÜNSCHT

In den Vorgängern fanden sich Einsteiger nur mit der Mühe eines Russen zurecht, der in einem französischen Restaurant verwundert die Speisekarte anglotzt. Zu viele Menüs überforderten den Durchschnitts-Spieler, zu umständlich war die Bedienung. Related Designs



»Auto-Scooter in Venedig.«

Die Wasserdarstellung und der Tiefenunschärfe-Effekt gehören zu den grafischen Höhepunkten in *Anno*.



»Explodiert: Fanta-Fabrik.«

Naturkatastrophen wie dieser Wirbelsturm kündigen sich aus großer Entfernung an.



Zentrale Anlaufstelle einer jeden Siedlung ist natürlich das Kontor. Hier tauschen die Herrscher Waren mit anderen Völkern.

will das ändern und gliedert deshalb die Gebäude in fünf Zivilisationsstufen. Die Untertanen Ihrer Städte steigen nach und nach von Pionieren über Siedler, Bürger und Kaufleuten zu Aristokraten auf. Das Baumenü gibt fortschrittlichere Gebäude und Techniken schrittweise preis und erleichtert auf diese Weise den Einstieg. Auch schiffen Sie nicht mehr ziellos hin und her, um weitere Inseln zu entdecken: Sie kaufen bei Händlern Kartenstücke, die weitere Ländereien automatisch auf Ihren Plan eintragen.

WELT DES LEBENS

Ihre Untertanen spiegeln stets Ihre Taten wider. Im Zentrum eines jeden Dorfes steht Ihr Denkmal. Geht es Ihren Bewohnern dreckig, weil Sie etwa als Herrscher Ihr Handwerk genauso gut verstehen wie Angela Merkel, demonstrieren Weibchen und Männlein mit Protestschildern vor der Statue. Gehen Sie auf diese dezent geäußerte Kritik nicht ein, fackeln die verärgerten Siedler kurzerhand das eine oder andere öffentliche Gebäude ab. Jede Ihrer Handlungen wirkt sich also spürbar aus und solche Rückmeldungen vom Volk oder von Kontrahenten dürften im Zusammenspiel mit der hübschen Grafik eine lebendige Atmosphäre schaffen. Und die täte der recht trockenen *Anno*-Reihe gut. Alexander Frank

Info: www.anno1701.de

Anno 1701

GENRE	Aufbau-Strategie
HERSTELLER	Related Designs/Sunflowers
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	26. Oktober 2006
VERGLEICHBAR	Die Siedler 5, Anno 1503

ALEXANDER FRANK

Die Liebe zum Detail merkt man den *Anno*-Entwicklern an. Auf der dreidimensionalen Karte schaukeln Bäume im Wind, wildes Getier trampelt durch die Wälder und Delfine begleiten Ihre Schiffe mit einem Wassertanz. Schiefgehen kann hier wohl nichts: Die Entwickler präsentieren das bewährte Spielprinzip in einem neuen Gewand und garnieren es mit einem Mehrspieler-Modus. Wenn noch die Bedienung stimmt (und daran feilen die Macher gerade), kommt mit *Anno* sicherlich ein großer Hit.

Ich hab meine Sabotage!

Wo Diplomatie und Geduld versagen, helfen List und Sabotage. Mit gemeinen Hilfsmitteln schalten Sie die Gegner unbemerkt aus.

Man braucht dem Gegner nicht gleich den Krieg erklären, wenn der Sack nicht handeln oder kooperieren will. Weichen Sie einfach auf filigrane, aber ebenso effektive Wege aus. Wie wäre es mit einem Bombenleger, der in der Siedlung des Konkurrenten für fetzige Stimmung sorgt? Dass Leitungswasser nicht gesund ist, zeigt Ihr Giftmischer dem Feind, indem er den gegnerischen Brunnen verpestet. Ein Taschendieb mischt sich dagegen unter die Menge und stibitzt für Sie Moneten. Oder Sie vergehen sich als Saboteur an fremden Karren und lassen diese funktionsuntüchtig zurück. Der Demagoge hält die arbeitende Bevölkerungsschicht vom Tun und Handeln ab – fast wie unser Chef *[Anm. d. Chefred.: Ich warte draußen auf dich ...].*


Mit Hilfe von Demagogie beeinflussen Sie die gegnerischen Siedler.



Die Echtzeit-Kämpfe in *Anno 1701* sollen trotz des Aufbau-Schwerpunktes spektakulär ausfallen.

In der Ich-Perspektive fliegen Ihnen die Kugeln förmlich um die Ohren.

»Die Helfer vom Roten Kreuz setzen jetzt voll auf AB-Maßnahmen.«

FIELD OPS

Denk mal, Schütze!

Stellen Sie sich vor, eine Frau könnte gut im Bett UND schlau sein! Zwei Dinge auf einmal? Das geht nun wirklich nicht. Bei *Field Ops* schon.

Die actionreiche *Battlefield*-Reihe ist klasse. Die Grips erfordende *Command & Conquer*-Serie auch. *Field Ops* soll nun beide Spielerlebnisse vereinen, versprechen die Entwickler. Der Titel handelt vom Kampf gegen den Terrorismus in Afghanistan, in der Ukraine, auf Kuba und in New York. Nach Angaben der Macher können Sie die storybasierte, 16 Einsätze umfassende Einzelspielerkampagne theoretisch komplett als Ego-Shooter oder als reinen Echtzeit-Strategietitel durchspielen; wenngleich das Leveldesign natürlich vorsieht, dass der Spieler wechselt. In engen Passagen etwa ist die Ich-Perspektive vorteilhaft. Sobald es aber ums Vorrücken von Deckung zu Deckung geht, scheint das taktische Element empfehlenswerter, wobei Sie Ihre US-Spezialsoldaten ähnlich wie in gängigen Strategiespielen kontrollieren.

DIE REISE INS ICH

Ein Klick auf eine der Einheiten genügt und schwupps, verkörpern Sie einen der sieben Truppentypen in der Ich-Perspektive. Der so genannte Spec Ops etwa setzt Rauchgranaten ein, der Scharfschütze knipst weit entfernte Gegner aus und der Sanitäter heilt Kumpane. Weitere Charaktere, die wie in Rollenspielen Erfahrungspunkte sammeln und in Stufen aufsteigen, sind der Schwere Schütze, Sprengexperte, Techniker und Raketenwerferschütze. Diverse benutzbare Vehikel wie Panzer und Hubschrauber sorgen für noch mehr taktische Tiefe. Im Notfall funktionieren Sie beispielsweise einen zivilen Omnibus zum Truppentransporter oder einen Standard-Lkw zur mobilen Deckung um. Im Mehrspieler-Modus warten zehn Extrakarten, drei Modi und eine zusätzliche Einheit ... der Selbstmordattentäter! Ob es dieser explosive Kollege letztlich in die deutsche Version schafft, ist fraglich. Harald Fränkel

Info: www.fieldopsgame.com

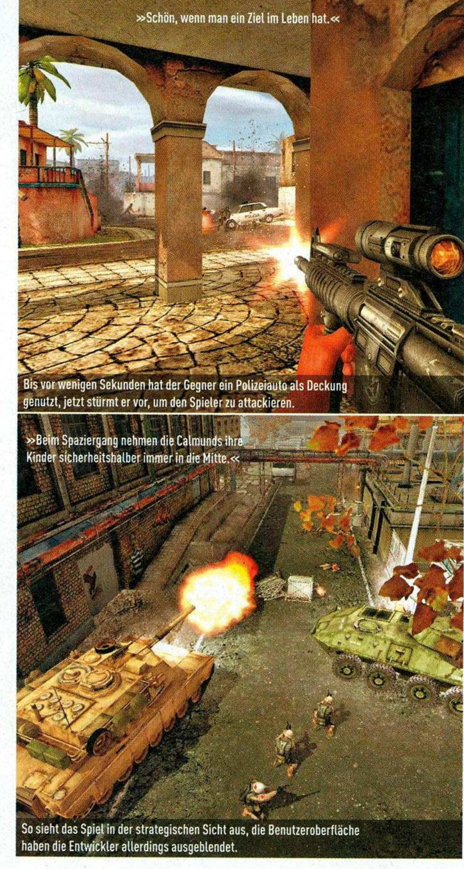
Field Ops

GENRE	Action
HERSTELLER	Digital Reality/Freeze Interactive
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	1. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Ghost Recon: Adv. Warfighter



HARALD FRÄNKEL

Bei Strategiespielen bin ich ein Komplettversager, einfach zu blöd dafür. Wahrscheinlich habe ich zu viele weibliche Hormone. Aber hier darf ich ja auch als Actionspieler ran, das ist toll! Ob alles so funktioniert wie es soll, wage ich noch nicht zu sagen. Doch der Titel ist grafisch gut, die Ideen gefallen mir und die Entwickler sind anders als etwa ein PC ACTION-Redakteur, sie haben nämlich bereits bewiesen, dass sie was können – *Haegemonia*, *Desert Rats vs. Afrika Korps* und *D-Day* stammen aus dem Hause Digital Reality.



»Schön, wenn man ein Ziel im Leben hat.«

Bis vor wenigen Sekunden hat der Gegner ein Polizeiauto als Deckung genutzt, jetzt stürmt er vor, um den Spieler zu attackieren.

»Beim Spaziergang nehmen die Calmunds ihre Kinder sicherheitshalber immer in die Mitte.«

So sieht das Spiel in der strategischen Sicht aus, die Benutzeroberfläche haben die Entwickler allerdings ausgeblendet.

»Bomberpilot: bombastische Aussicht über Bombay.«

Ein Tarnkappen-Bomber legt eine Stadt im Mittleren Osten in Schutt und Asche.

JOINT TASK FORCE

Das geht auf deine Tarnkappe

»Führt zu nichts: Straße.«

Ein Transporthelikopter landet in der Nähe einer Werft und sammelt Soldaten ein.

»Haben sich weiterentwickelt und erobern nun die Lüfte: Wale.«

Schwer beladen hebt das Transportflugzeug von der Landebahn ab.

Zügeln Sie Ihre Zerstörungswut, denn wenn Sie im virtuellen Krieg Zivilisten wegpusten, büßen Sie dafür.

Es muss nicht immer der Zweite Weltkrieg sein. Das dachten sich auch ehemalige Entwickler von *Codename: Panzers - Phase 1* – und gründeten ein eigenes Studio, um an *Joint Task Force* zu werkeln. In der nahen Zukunft kämpft eine Elite-Einheit im Mittleren Osten, in Zentralasien und im Balkan für den Frieden. Keine leichte Aufgabe, wenn man die politische Situation berücksichtigt. Und zumindest im Spiel auch keine, die sich ohne Waffengewalt lösen lässt.

ZIVILES MILITÄR

Während Sie in anderen Strategiespielen einen Polygonsoldaten nach dem anderen verheizen, befinden sich dieses Mal auch Journalisten unter Ihren Männern. Was haben die in einem Krisengebiet zu suchen? Die gehen Ihnen wie im echten Leben auf den Senkel *[Anm. d. Chefred.: Die aus Schwaben auf jeden Fall]*. Da die Schreiberlinge ständig vom Ort des Geschehens berichten, achten Sie besser peinlich genau darauf, wirklich nur militärische Ziele zu zerstören. Ziehen Sie nämlich Zivilisten in Mitleidenschaft, hat das schwerwiegende Auswirkungen, etwa fehlende Unterstützung in den nächsten Missionen.

ZERSTÖRE ALLES!

Durch den Einsatz eines detaillierten Physiksystems zerlegen Sie sämtliche Gebäude wie eine Weihnachtsgans. Dies sorgt für eine optisch spektakuläre Zerstörungsorgie. Wie wir Sie kennen, gefällt Ihnen das so gut wie uns. Wie es heutzutage so üblich ist, schicken Sie auch Helden in den Kampf, die an Erfahrung gewinnen und deshalb für spätere Missionen unabdingbar sind. *Joint Task Force* macht in der uns vorliegenden Version einen wirklich vielversprechenden Eindruck. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler das große Sorgenkind Wegfindung in den Griff bekommen.

Andreas Bertits

Info: www.jointtaskforcethegame.com

Joint Task Force

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Most Wanted/Vivendi Universal
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	Ende September 2006
VERGLEICHBAR	Codename: Panzers - Phase 1



ANDREAS BERTITS

Haha, meine Bomber legen alles in Schutt und Asche. Die Stadt brennt, die Feinde sind besiegt. Moment, wieso berichtet das Fernsehen von Kollateralschäden? Da habe ich wohl nicht aufgepasst. Mist, jetzt muss ich mit den Konsequenzen leben und bekomme keine Unterstützung mehr. *Joint Task Force* bringt durch die Journalisten frischen Wind ins Genre. Ständig heißt es aufpassen, dass Sie nicht zu viel zerstören – dabei sieht doch genau das so genial aus! Blöde Journalisten! Moment, ich bin ja auch einer ...

»Anfängerfehler: Abschleppseil falsch angebracht.«

Mit rund 500 PS ist der Lamborghini Gallardo das Aushängeschild der Exotengruppe.

NEED FOR SPEED: CARBON

Endlich übern Berg!

Im zehnten Teil der berüchtigten EA-Rennserie heizen die PS-Monster nicht mehr nur durch Städte – es geht auch ab in die Berge.

Woran denken Sie bei dem Wort Karbon? Motorsportfreunde schwärmen für den kohlenstofffaserverstärkten Kunststoff. Geologen datieren mit diesem Begriff eine Periode der Erdgeschichte. Der Tuningfreak und eingeschworene Insider der illegalen Straßenrennszene kennt Carbon als einen Berg, auf dem Turbofanatiker halsbrecherische Drift-Rennen veranstalten. Bei Drifts geht es um die hohe Kunst, mit angezogener Handbremse und hoher Geschwindigkeit um die Kurven zu schlittern, ohne dabei das Auto zu schrotten. In *Need for Speed: Carbon* ist das die absolute Königsdisziplin.

GRUPPENZWANG

Die bis jetzt größte bekannte Neuheit sind die Bergrennen. Dabei treffen sich zwei Fahrer hoch oben auf dem Gipfel und rasen die steilen Serpentinen hinunter. Zunächst versucht der Vordermann seinen Verfolger abzuschütteln. Je näher dieser an die Stoßstange herankommt, desto mehr Punkte heimst er ein. In der nächsten Runde ist der Jäger der Gejagte. Dieser gibt nun Vollgas und verteidigt die sauer erkämpften Punkte, indem er seinen Hintermann abhängt. Wer es gar schafft, seinen Gegner zu überholen, gewinnt das Rennen sofort. Doch im Gebirge dürfen Sie nur gegen die Anführer der Rennteams fahren. Bis es soweit ist, machen Sie erst in Stadtrennen die Straßen unsicher. Die Metropole ist in Gebiete eingeteilt. Dort herrschen Untergrundbanden, die sich entweder auf Tuning-Autos, Muscle-Cars oder Renn-Exoten spezialisiert haben. Ein Mazda-RX-8 Fahrer verachtet zum Beispiel einen Dodge- oder Lamborghini-Besitzer. Sie entscheiden sich für eine der Banden und stellen eine Renncrew auf.

SCHNELL UND SCHNITTIG

Im Wettkampf halten Ihnen Ihre Jungs auf Knopfdruck den Rücken frei. Je nachdem, welche Mitglieder Sie rekrutieren, drängen diese die Verfolger ab oder führen die Polente in die Irre. Die Ordnungshüter überwachen wie gewohnt die Stadt und gehen hartnäckig gegen rücksichtslose Raser vor. Im Gegensatz zu *Most Wanted* sollen die Herren aber einen weniger heißen Reifen fahren. Neuerdings geben Sie wie in *NfS: Underground 2* nur noch nachts Gummi. Im Scheinwerferlicht sehen heiße Schlitten und die detaillierte Umgebung trotzdem reizvoll aus. Wer mit den gelieferten Heckspoilern, Stoßstangen und Schwellern nicht zufrieden ist, benutzt die neue Autosculpt-Funktion. Mit einigen Schiebereglern gestalten Sie die Karosserie nach Ihren Wünschen. Fans von illegalen Autorennen und getunten Karren kommen wohl wieder voll auf ihre Kosten. Ralph Wollner

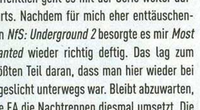
Info: http://nfs.ea.com

AUF DVD VIDEO

Need for Speed: Carbon

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	EA Canada/ Electronic Arts
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	November 2006
VERGLEICHBAR	NfS: Underground 2, Juiced

RALPH WOLLNER



Hoffentlich geht es mit der Serie weiter aufwärts. Nachdem für mich eher enttäuschenden *NfS: Underground 2* besorgte es mir *Most Wanted* wieder richtig deftig. Das lag zum größten Teil daran, dass man hier wieder bei Tageslicht unterwegs war. Bleibt abzuwarten, wie EA die Nachtrennen diesmal umsetzt. Die Gebirgsjagden sorgen für jede Menge Nervenkitzel und sind eine absolute Neuheit in der renommierten Rennspiel-Serie. Ich freue mich darauf, endlich selbst ein paar Runden auf den Asphalt zu legen.



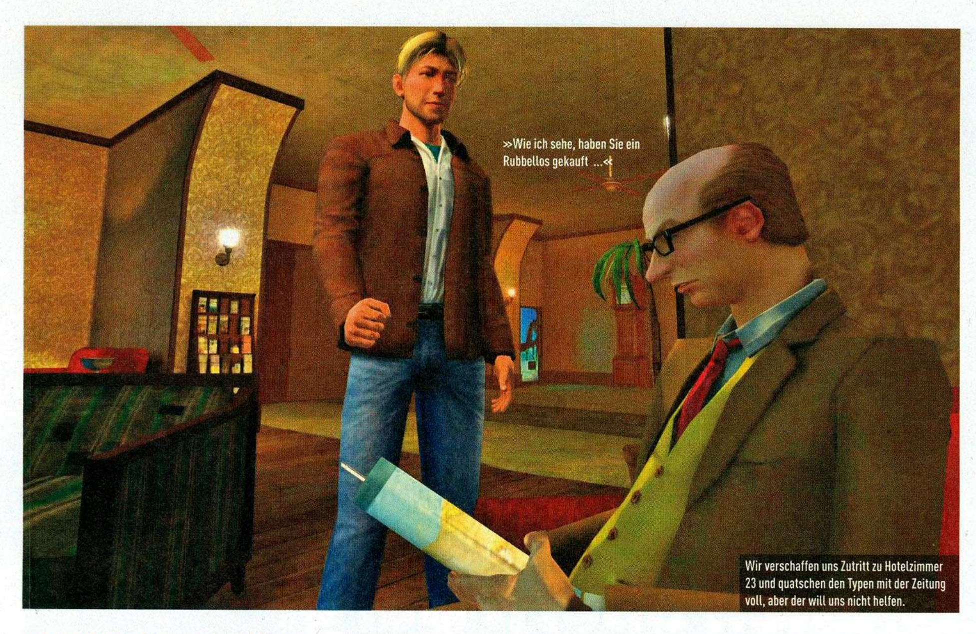
»Blonde Studentinnen freuen sich wie verrückt über Scheinwerfer.«

Der neue Dodge Challenger ist hübsch, bricht aber schnell aus.



»Immer diese scheiß Tauben!«

Dicke Heckspoiler und wilde Klebefolien gibt es wieder in Hülle und Fülle.



Wir verschaffen uns Zutritt zu Hotelzimmer 23 und quatschen den Typen mit der Zeitung voll, aber der will uns nicht helfen.

BAPHOMETS FLUCH: DER ENGEL DES TODES

Du hast ihn in der Hand!

Es liegt wieder einmal bei Ihnen, die Gefahr für die Welt abzuwenden. Und – noch schlimmer – die gehörnte Ex zu besänftigen.

Wären wir Charles Cecil, hätten wir den blöden Fragensteller der PC ACTION bei der Präsentation von *Der Engel des Todes* erwürgt. Denn auch dieser Depp stellte die Frage aller Fragen: „Gibt es wieder Kisten und damit Schieberätsel?" Charles Cecil blieb aber auch bei dieser ketzerischen Frage die Ruhe in Person. „Wir haben immer noch Kisten", meinte er grinsend, wenngleich er eingestand, dass man es im Vorgänger *Der Schlafende Drache* mit diesen Einlagen übertrieben habe.

ALLE WOLLEN NUR DAS EINE

In Teil vier geht es George Stobbart wie den Bohlen-„Stars" nach der ersten Single: Ruhm und Weiber sind verflogen, fast krebst man in der Gosse rum. Als Angestellter einer kleinen Detektei hält er sich über Wasser – und sieht sich mit Anna Maria konfrontiert, einem flehenden Weib, das Schutz vor bösen Männern sucht. Sie brauchen Kohle, nehmen den Job an. Charles spielt, wir staunen. Sie zitieren Ihren Charakter mit den Pfeiltasten oder der Maus per Point&Click durch die Lande, mit „Strg" gibt's einen Sprint, am oberen Bildschirmrand klappt das Inventar auf. Über einen umgekippten Büroschrank gelangen wir ins nächste Stockwerk, zerren dort einen Ventilator aus der Wand und in den Aufzug, um die Tür zu blockieren. Ha, da sind sie wieder, die Schieberätsel – wenn auch dezenter. Weniger subtil geht's zwischenmenschlich zur Sache. Anna Maria legt George flach und sich mit dessen alter Flamme Nico an. Alle jagen der Mafia davon und einem alten Manuskript hinterher. Stimmt der anstehende Feinschliff mit Gesichtsanimationen, Sprachausgabe, Rätseldesign, kann beim Test in der nächsten Ausgabe kaum was schiefgehen. Marc Brehme

Info: www.brokenswordtheangelofdeath.com

Baphomets Fluch: Engel des Todes

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Revolution Software/THQ
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	Mitte September 2006
VERGLEICHBAR	Baphomets Fluch 3


MARC BREHME

Die Story klingt spannend, die Technik stimmt. Schnickschnack wie Shader, Partikeleffekte und Antialiasing bohren die Optik des Todesengels auf. Vorbei die Zeiten, in denen Sie mit Konsolentexturen gelebt haben. Besonders gefielen uns neben den klassischen Rätseln der trockene Humor und die mit viel Liebe zum Detail recherchierten geschichtlichen Hintergründe. Für die Übersetzung des besagten Manuskripts gewann man sogar einen leibhaftigen Latein-Professor. Magna cum laude!

INTERVIEW „HÄTTE ICH SO LANGE KEINEN SEX GEHABT, WÜRDE ICH ZU MEINEM SCHÖPFER BETEN."


»Unvergessen: Benny Hill.«

Charles Cecil kümmert sich als Chef der Revolution Studios um Spieldesign und Rätsel.

Vergessen Sie die Kisten! Diesmal stellten wir Spiele-Guru Charles Cecil wirklich wichtige Fragen. Oder so.

PC ACTION Könnten Sie wie George in den Vorgänger-Teilen satte zehn Jahre ohne Sex aushalten? Hat Sie *Fahrenheit* bewogen, dieses Manko für George abzuschaffen?

CHARLES CECIL: Wenn ich so lange keinen Sex gehabt hätte, würde ich zu meinem Schöpfer beten. Auch George betete zu seinem Schöpfer und wurde prompt erhört. Die Entscheidung, dieses komplexe Netz sexueller Intrigen (in *Der Engel des Todes*; Anmerkung der Redaktion) zu schaffen, fiel lange vor *Fahrenheit*. Ich schätze, dass die das vielleicht sogar von uns geklaut haben, auf keinen Fall umgekehrt.

PC ACTION Mfkzt? Was soll denn das sein? Keine Kohle mehr für Vokale gehabt?

CHARLES CECIL: Mfkzt ist der uralte Name für eine Substanz, die auch als „Monatomic Gold" bekannt ist. Den Ausdruck prägten unsere Vorfahren, als diese sich noch durch Grunzlaute verständigten und keine Vokale kannten.

PC ACTION Macht Nico der Anna Maria den Zidane? Gibt es einen Catfight zu sehen?

CHARLES CECIL: Nico und Anna Maria messen sich lediglich auf der psychologischen Schiene, flüchten sich nicht in Gewalttätigkeiten. Ich fürchte, dass wir derartige sexuelle Fantasien an dieser Stelle nicht befriedigen können.

Anhänglich!

Holen Sie sich jetzt das Mini-Abo von PC ACTION mit DVD – drei Ausgaben plus Mouseflex von Compad für nur 9,90 EURO! Sofort bestellen und einfangen!

Über 33% SPAREN + Mouseflex gratis

Mouseflex
Lieferung ohne Maus und Mauspad

COMPAD
www.com-pad.com

Produktdetails:

- Mouseflex dient als Halterung für das Mauskabel und verhindert das lästige Nachziehen des Kabels
- Die gewählte freie Kabellänge gewährt einen beliebigen Aktionsradius
- Mouseflex ermöglicht das Arbeiten mit der Maus ohne Einwirkung von Zugkräften auf das Kabel
- Sie haben ein Arbeitsgefühl wie mit einer schnurlosen Maus
- Dynamische Auslenkung der Haltearmspitze, sobald der Grenzbereich der freien Kabellänge überschritten wird

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + Gratis-Extra für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
Compad-Mouseflex
(Art.-Nr.: 003033)
(Angebot nur solange Vorrat reicht)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausgaben (= € 4,80/Ausgabe); Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

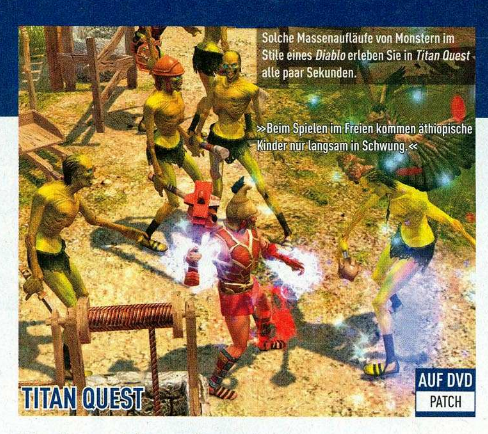
❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

PA MI 13

PC ACTION: Die glorreichen Sieben

Es mag es auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!** Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!** Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!** Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!** Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über zehn Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!** Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!** Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!** Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



Solche Massenaufläufe von Monstern im Stile eines *Diablo* erleben Sie in *Titan Quest* alle paar Sekunden.

»Beim Spielen im Freien kommen äthiopische Kinder nur langsam in Schwung.«

Update: Titan Quest

Zumindest einige Probleme gehören dank des mittlerweile zweiten Patches endgültig der Vergangenheit an.

ACTION-ROLLENSPIEL | Da lief etwas gewaltig schief: Während unser *Titan Quest*-Testmuster absolut stabil über den Bildschirm flutschte, löste die Verkaufsfassung bei den Fans wahre Absturzstürme aus. Der Entwickler Iron Lore reagierte prompt. Das Update auf die Version 1.11 bügelt einige teils gravierende Fehler im Mehrspieler-Modus aus, verbessert die automatische Sortierfunktion des Inventars, beseitigt Probleme mit schwächeren Grafikkarten und verhilft dem Leveleditor zu mehr Stabilität. Warum nicht gleich so? Alexander Frank

Info: www.titanquest.de

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Hardware	Bedeutung
91 - 100%	Hardware: 1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	Hardware: 1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	Hardware: 2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	Hardware: 2,5 - 2,99	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	Hardware: 3 - 3,49	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	Hardware: 3,5 - 3,99	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	Hardware: 4 - 6	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Wertungssystem & Wertungskasten – da schau her!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hunderprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.



PC ACTION

PREIS	Ca. € 4,99/Monat
TERMIN	17. Januar 1996
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
6 Stammredakteure, 1 leitender Redakteur, 1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 GByte Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Tester-Team zu kompetent	-20%
Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.



Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

	JOACHIM HESSE	RALPH WOLLNER	ANDREAS BERTITS	AHMET ISCITÜRK	MARC BREHME	LUKASZ CISZEWSKI	HARALD FRÄNKEL	ALEXANDER FRANK
	Ego-Shooter, Action-Adventures	Action-, Sport- & Rennspiele	Echtzeit- & Runden-Strategie, Rollenspiele	Actionspiele & Ego-Shooter	Adventures, Strategie, Maps & Mods	Actionspiele & Mehrspieler-Shooter	Actionspiele & Ego-Shooter	Strategie-, Action- & Rollenspiele
EL MATADOR	■■■■ Symphatisch, denn auch mich nennt man El Matador.	■■■■ Sich mit der Drogenmafia anlegen, das finde ich super!	■■■ Wo sind denn die Dialoge, Aufträge und Zaubersprüche?	■■■■ Einfache Spiele für einfache Gemüter! Ich mag es!	■■■■■ Wie *Max Payne*, nur noch genialer. Muss man zocken!	■■■■■ Überraschend packend und attraktiv. Geil!	■■■■ Meine drei Lieblingsworte: ballern, ballern und ballern.	■■■■ Wenn's mit Drogen zu tun hat, bin ich dabei!
CALL OF JUAREZ	■■■■ Im Westen was Neues: Das wurde auch Zeit!	■■■■ Klasse Western-Shooter mit super Zeitlupe.	■■■ Ohne Fuzzy, den Banditen-schreck? Ohne mich!	■■■■■ Ich liebe es wirklich, aber einige Passagen nerven mich.	■■■■ Western, aber nicht von gestern. So lobe ich mir das.	■■■■ Nett, aber ich schaue lieber *Deadwood*.	■■■■ Endlich mal wieder ein noch unverbrauchtes Szenario. Danke!	■■■■ Frische Ideen, aber nicht konsequent umgesetzt.
BAD DAY L.A.	■■■■ Schöner, kranker Humor, aber technisch etwas schwach.	■■■ Thematik okay, Umsetzung mau. Hätte gut werden können.	■■■ Irgendwie mag ich diesen schrägen Comicstil.	■■■■ Spielerisch nix tolles, aber das Drumherum ist genial.	■■■ Ich hätte lieber Naked Girls L.A. zum Spielen bekommen.	■■■■ Kotzende Kinder? Genau mein Humor!	■■■■ Perfekt für alle, die einen an der Waffel haben. Ich, ich, ich!!!	■■■■ So was abgedrehtes mochte ich schon immer.
GTR 2	■■■ Gut, aber mir gefallen unrealistische Rasereien besser.	■■■■■ Einfach genial! Ein absolutes Spitzenspiel. Aber sauschwer.	■■■ Und nochmal drei Punkte. Das ist Zufall, ehrlich!	■■ Ich mag so realistische Racer nicht so gern.	■■ Na ja, schon wieder irgendso ein Rennspiel halt.	■■■■ Schon fast zu realistisch!	■■■ Nett, aber schnell Autofahren kann ich auch so.	■■■ Ich mag Rasereien, aber das ist zu simu-lationslastig.
DIE SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION	■ Holzfäller, Schiffchen, Rathaus – ne danke, Leute.	■ Pffff, ich hasse diese kleinen Racker. Geht mir weg!	■■■■ Schluchz, das erinnert mich an die gute alte Zeit ...	■■■■■ Weil ich das Spiel hasse, gebe ich aus Protest 5 Punkte.	■■■■■ Feines Remake – vor allem für Fans des Originals.	■ Oh Gott, ich muss würgen!	■ ARRRGGGHHH!	■ Aufbau? Zerstörung macht doch viel mehr Spaß!
GEHEIMAKTE TUNGUSKA	■■■ Ruhiges Old-School-Geklicke, nett zum Entspannen.	■■ Na ja. Gut gemacht, aber überhaupt nicht mein Ding.	■■■■ Frauen scheuche ich gern durch die Gegend.	■■■ Nicht schlecht! Ich bin wirklich positiv überrascht!	■■■■■ Endlich wieder Licht am Ende des Adventure-Tunnels.	■ Außer *Baphomets Fluch* hasse ich alle Adventures.	■■ Adventures sind fast so spannend wie Katzenstreu.	■■■■■ Klasse! Ich liebe gut erzählte Geschichten.
PARAWORLD	■■ Nicht mein Genre, aber die Saurier mag ich. Irgendwie.	■■■ Ich muss zugeben, dass mir das Ding gefällt. Komisch.	■■■■■ Klassisch gut. Die Dinos rocken einfach die Hütte.	■ Saurier? Echt-zeit-Strategie? Da ziehe ich den Freitod vor.	■■■■■ Parade-Beispiel für ein innovati-ves Echtzeit-Strategie-Thema.	■ Dinosaurier? Gähn! Strategie? Kotz!	■■ Die Saurier sind ein Pluspunkt, aber sonst? Ach nö, lass mal.	■■■■ Überzeugt durch seine Spielbarkeit und Thematik.
RESERVOIR DOGS	■■■ Für Film-Fans nett, hätte aber besser sein können.	■■■ Plump, brutal und gemein. Ich find's gut, aber deftig.	■■ Verstehe ich nicht. Wo sind denn die Hunde?	■■ Gewalt, Gewalt, Gewalt! Das gefällt mir irgendwie.	■■■ Warum ist nur Michael Madsen dabei? Enttäuschend.	■■■■ Actionreich und blutig – so mag ich das.	■■■ Ganz ordentlich, aber im Kino habe ich mehr Spaß.	■■ Tarantinos Filme sind sinnlos. Ja, steinigt mich!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠💣☹

Das Gastspiel des Monats

Seit Jahren quält uns das Fernsehen mit sinnfreien Castingshows. Deshalb holten wir zum Gegenschlag aus.

PC ACTION-Redakteure schuften Tag und Nacht. Warum sonst sollten wir nach Feierabend ein Casting mit ausschließlich weiblichen Teilnehmern veranstalten? Wir suchten nämlich ein Supermodel, welches künftig die Video-Beiträge auf unserer DVD moderiert. Trotz unserer versoffenen Gesichter nahmen sogar einige tageslichttaugliche Weibchen teil. Übrigens behandelten wir alle Mädels gleich und stellten allen identische Siegbedingungen auf: die Körbchengröße. Dass wir in der Endauswahl allerdings unsere eigenen Regeln brachen, beweist der Videobeitrag auf der Cover-DVD.



Alk macht willig. Deshalb füllten wir die Teilnehmerinnen vorm Casting ab.

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003

ACTION-ADVENTURE		
Splinter Cell 3: Chaos Theory	Ubisoft	05/2005
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	05/2006

ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	06/2005

ADVENTURE		
Geheimakte Tunguska	Animation Arts/Fusionsphere	10/2006
Ankh	Deck 13	01/2006
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	08/2006

AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005

ECHTZEIT-STRATEGIE		
Age of Empires 3	Ensemble Studios	01/2006
DHdR: Schlacht um Mittelerde 2	EA Games	04/2006
Spellforce 2	Phenomic	05/2006

EGO-SHOOTER		
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004
Prey	Human Head Studios	09/2006

FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003

MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Digital Illusions	08/2005
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
Unreal Tournament 2004	Epic/Digital Extremes	05/2004

ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2004
Guild Wars: Factions	NC Soft	07/2006
World of Warcraft	Blizzard	02/2005

RENNSPIEL		
DTM Race Driver 3	Codemasters	04/2006
GT Legends	Simbin	11/2005
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	01/2006

ROLLENSPIEL		
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Bethesda Softworks	06/2006
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005

RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4	Firaxis	01/2006
Rome: Total War	Activision	11/2004
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	07/2006

SONSTIGE SIMULATIONEN		
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
Die Sims 2	Maxis	10/2004
The Movies	Lionhead	01/2006

SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	07/2006

SPORTSPIEL		
NBA Live 2006	EA Kanada	12/2005
NHL 06	EA Sports	11/2005
Pro Evolution Soccer 5	Konami	12/2005

TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon: Adv. Warfighter	Grin	07/2006
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
SWAT 4	Irrational Games	05/2005

WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004



Victor Corbet alias El Matador hat immer miese Laune. Die Drogenbarone geben ihm allen Grund dazu.

AUF DVD TRAILER

AUF AB 18-DVD VIDEO

>>Geht Gassi: Schrank.<<

EL MATADOR

Zwei Colts für alle Fälle

Stier her!

Da zwei unserer Leser (das Lektorat) nicht zur intellektuellen Elite dieses Landes gehören, erklären wir, was ein Matador überhaupt ist.

Foto: action press

Matador ist spanisch und heißt so viel wie „Töter". Ein Matador tritt in einer Arena gegen einen Stier an und versucht, dem Vieh Spieße in den Rücken zu rammen und es anschließend mit einem Degen zu erstechen. Tierliebhaber wie wir verurteilen den Tod der armen Geschöpfe. Denn durch den Kampf wird das Fleisch durch Stresshormone verunreinigt und schmeckt schlechter.

In einer Zwischensequenz lauert dem Helden ein feindlicher Hubschrauber auf.

>>Blinder Passagier: Stevie Wonder.<<

>>Was heißt eigentlich Replica? *Klick*<<

Im Innern eines Transportschiffs attackieren die Gegner gern aus dem Hinterhalt.

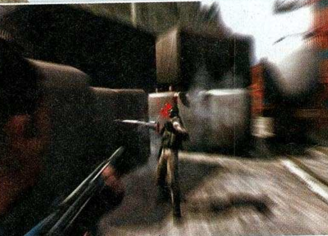
Mach mal langsam!

Matrix war der Vorreiter, *Max Payne* perfektionierte sie: Action in Zeitlupe. *El Matador* bedient sich ebenfalls daran. Richtig so!

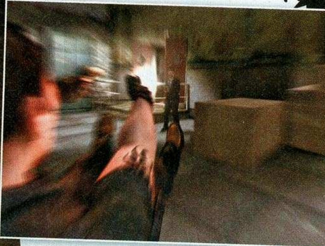
VERWISCH-EFFEKT
Sobald Sie in den Zeitlupen-Modus schalten, fühlen Sie sich wie Harald Juhnke zu seinen besten Zeiten: Die Sicht verschwimmt und die Bewegungen werden träge.



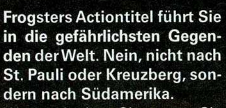
HECHTROLLE
Keine Frage: Die patentierte Hechtrolle hat Victor Corbet von Max Payne gestohlen. Sei's drum! Schließlich schreibt auch Kollege Wollner seine Artikel ab.



VORTEILE DANK ZEITLUPE
Dass im Zeitlupen-Modus alles langsamer vonstattengeht, bringt Ihnen immense Vorteile: Sie können genauer zielen und den feindlichen Schüssen besser ausweichen.



ABKNALLEN MIT STIL
Echte Profis wie wir eliminieren zugedröhnte Arschgeigen nicht einfach so, sondern ballern bei einer Rolle rückwärts oder springen in Zeitlupe durch Fenster.



Frogsters Actiontitel führt Sie in die gefährlichsten Gegenden der Welt. Nein, nicht nach St. Pauli oder Kreuzberg, sondern nach Südamerika.

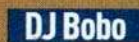
Woran denken Sie, wenn Sie den Begriff Kolumbien hören? An die Anden? Den durchgeknallten Fußballspieler Carlos Valderrama? Oder eher an Ex-Formel-1-Rüpel Juan Pablo Montoya? Dann scheinen Sie gar nicht so bescheuert zu sein, wie wir aussehen. Dank des Actiontitels *El Matador* bringen Sie bald einen weiteren Aspekt mit dem südamerikanischen Staat in Verbindung, nämlich den internationalen Drogenhandel. Glaubt man den Heinis von der US-Drogenbehörde DEA (Drug Enforcement Administration), ist Kolumbien einer der weltgrößten Produzenten von Kokain, Heroin und anderen bösen Substanzen, die intelligente und mit sich zufriedene Menschen niemals anfassen würden. Dieser illegale Wirtschaftszweig muss sterben, meint die DEA. Und während die Drogenbekämpfung in der Realität eher schleppend vorankommt, bringt die virtuelle Behörde einen Herren namens Victor Corbet ins Spiel. Er ist Spezialagent, muskulös und trägt ein Kreuz um den Hals. Doch mit Nächstenliebe hat der grimmig dreinblickende Bulle wenig am Hut. Bei der Menge an Pixelgangstern und Drogenbossen, die Corbet in *El Matador* aus der Verfolgerperspektive über den Haufen schießt, würden Jesus die Haare zu Berge stehen.

DAS KARTELL

Eine Bruderschaft namens La Hermandad, bestehend aus den vier großen Drogenkartellen des Landes, beherrscht den gesamten Staat und ist über den Besuch aus den Vereinigten Staaten nicht gerade erfreut. Dementsprechend gereizt reagieren die Drogenchefs auf die Methoden der DEA. In einer Zwischensequenz zum Beispiel bespitzelt die DEA ein Boss-Treffen der Drogenszene in einem Hotel mit dem Namen Paradiso. Obermotz El Corsario hat geladen, um sich mit seinen Kartellgenossen in netter Atmosphäre auszutauschen. Im Hochhaus gegenüber hockt Victor Corbet mit seinem Einsatzteam und hört das Gespräch unbemerkt mit. Das glaubt das Einsatzteam zu-

Die blödesten Spitznamen der Welt

Victor Corbets Kosename lautet El Matador. Wie dämlich. Doch es geht noch schlimmer.

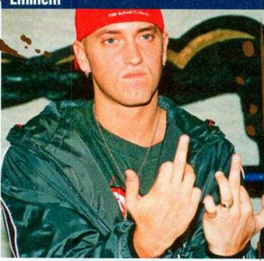


DJ Bobo



Der Schweizer Peter René Baumann alias DJ Bobo ist mit seinen ständig gleich klingenden Elektroliedern in ganz Europa beliebt. Vor allem in Spanien zauberte er bei Auftritten seinen Fans ein Lächeln ins Gesicht. Er dachte immer, dass die Südeuropäer durch den vielen Sangria einfach besser drauf sind als der Rest des Kontinents. Bis er herausfand, dass Bobo auf Spanisch „dumm" bedeutet.

Eminem



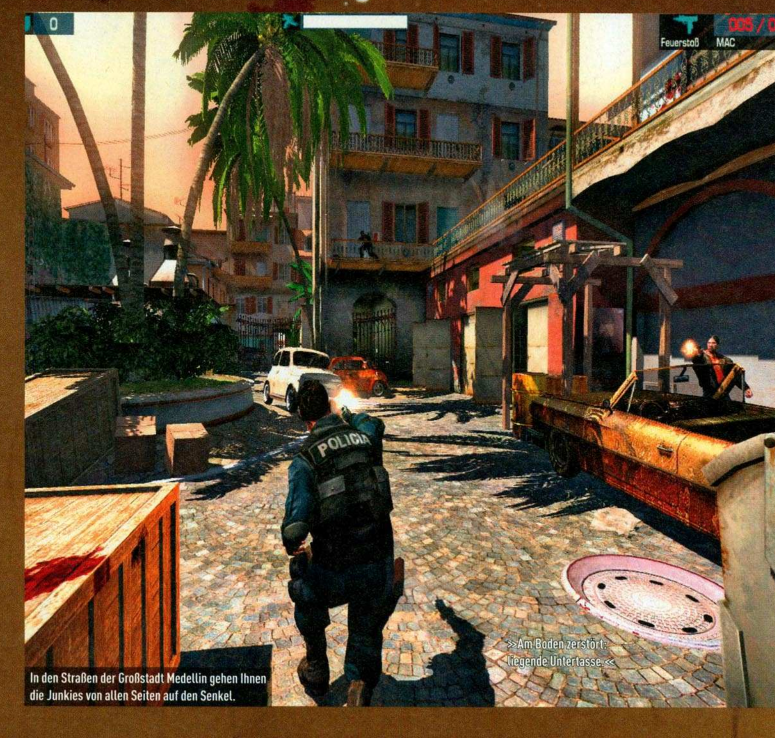
Den Spitznamen von US-Rapper Marshall Mathers kennt jedes Ghetto-Kind. Doch warum sich Eminem so merkwürdig nennt, wissen nicht viele. Der Name beschreibt seine Initialen, nämlich M und M (Englisch: M'n'M). Somit heißt der gute Herr Mathers genau so wie die populären Schokolinsen M&M. Wie bescheuert! Stellen Sie sich mal vor, ein deutscher Künstler würde Kinderriegel heißen!

Ahmet Iscitürk



Fotos: action press (3)

An dieser Stelle müssen wir Ihnen leider die Illusion rauben: Ahmet Iscitürk heißt gar nicht Ahmet Iscitürk, sondern Horst-Walter von Schlichtkrull-Guse. Um als Jugendlicher (Bild oben) die DJ-Szene richtig aufzumischen, brauchte Horst-Walter einen coolen Künstlernamen, der unkompliziert über die Lippen geht. Doch Iscitürks Musikkariere scheiterte, sein Gehirn starb ab und er wurde Mitglied der PC ACTION.



In den Straßen der Großstadt Medellin gehen Ihnen die Junkies von allen Seiten auf den Senkel.

>>Am Boden zerstört: liegende Untertasse.<<

mindest. Doch als El Corsario munter darüber plaudert, dass sich seine Kollegen keine Sorgen wegen der Abhörmethoden der Gesetzeshüter machen sollten, zucken die DEA-Beamten zusammen. Schließlich lässt sich ein Gangster auf einem Balkon des Hotels blicken und feuert eine Rakete direkt in die unscheinbare Wohnung, die die Anti-Drogeneinheit als Versteck benutzt. Der Held kann sich im letzten Moment retten, seine Kameraden beißen ins virtuelle Gras. Uns macht es an, wenn ein Titel nicht nur während des Spielverlaufs, sondern auch in den Zwischenfilmen Action bietet.

SCHIEB EINEN FILM!

Ein weiteres Beispiel für die feinen Zwischensequenzen in *El Matador:* Der Held betritt das düstere Büro des Hauptmanns in der „Abteilung für spezielle Anti-Drogen-Operationen". Ein grimmiger Mann in voller Ausrüstung sitzt auf einem Klappstuhl und hat seine Füße auf den Schreibtisch gelegt. „Ah, unser neuer Held, El Matador. Der Killer vom Hotel El Paradiso. Ich hätte Ihnen vielleicht gratuliert, Mann. Wenn nicht alle unsere Männer dabei draufgegangen wären!" Aus der Eingangstür ertönt einer mahnende Stimme: „Gabriel, ist das Ihr Büro?" „Nein, Herr Hauptmann", antwortet der Hochstapler peinlich berührt. „Nein? Dann verschwinden Sie!", rät der echte Kommandant und schmeißt die Tür zu. Dieser raue Umgangston erinnert uns stark an Gespräche mit unserem Chef, mit dem kleinen Unterschied, dass Victor Corbets Vorgesetzter bei der Arbeit eine Hose trägt. Die Zwischensequenzen in *El Matador* sind wirklich



>>Verdammt, welcher Penner hat sich an unsere DVB-T-Antenne gehängt!<<

Sogar vor einem Schusswechsel in einer Kirche machen die Gangster nicht halt.

Ihre Kollegin Mia steht Ihnen recht selten zur Seite. Meist begnügen Sie sich mit namenlosen KI-Deppen.

>>Stürz dich nicht immer auf das Grünzeug, du kannst auch mal einen Farn lassen.<<

So spielt sich El Matador

Das Spielprinzip in *El Matador* ist einfach: Sie reisen umher und knallen Drogendealer und Kartellbosse über den Haufen.

CARTAGENA
MEDELLIN
ISLA DE MENTOR
BOGOTA
BUENAVENTURA
SAN JOSÉ
KOLUMBIEN

IM HAFEN BALLERN

Im Norden, genauer gesagt in der Stadt Cartagena, durchsuchen Sie mit Victor Corbet ein verlassenes Hafengelände und hüpfen sogar auf einen riesigen Tanker.

IN STÄDTEN BALLERN

In Medellin, einer der größten Städte Kolumbiens, sind Sie in einen knallharten Bandenkrieg verwickelt. Famos!

IN FABRIKEN BALLERN

In verlassenen Fabriken verstecken die Drogenchefs ihre Labore. Aber die DEA ist nicht doof. Sie schickt Victor und sein Team in das Industriegebiet und sorgt für Recht und Ordnung.

IM HOTEL BALLERN

EL CORSARIO

Die großen Drogenbosse des Landes treffen sich im gemütlichen Hotel Paradiso, um ihre Pläne zu besprechen. Sie lauern den Pennern auf.

AUF INSELN BALLERN

Einer der grafisch imposantesten Schauplätze erwartet Sie an der Westküste: Auf der Isla de Mentor rückt die DEA mit Booten und Helis vor.

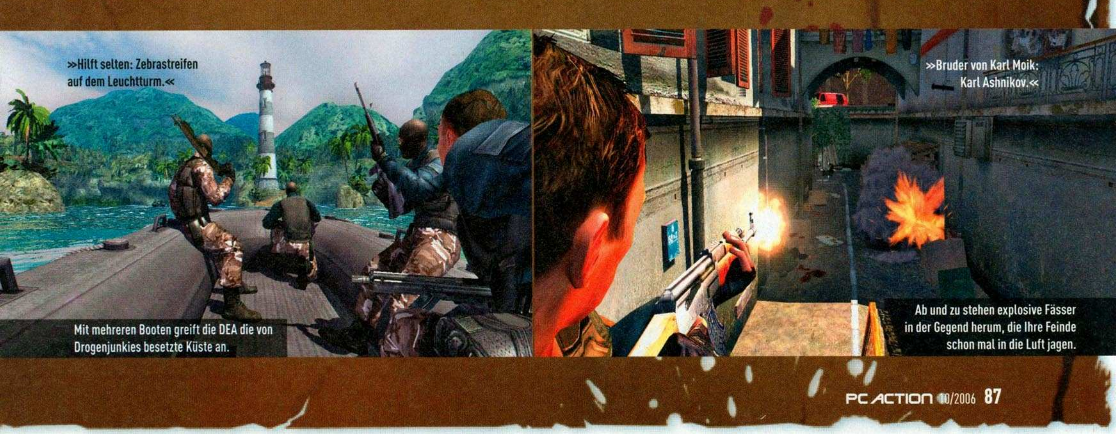
IM DSCHUNGEL BALLERN

Im Verlauf des Spiels verschlägt es den Helden sogar ins Dickicht des kolumbianischen Dschungels.

sehr gelungen. Zum einen liegt das an der Prise trockenem Humor, zum anderen an der glasklaren Optik und den filmreifen Kamerafahrten. Zeitweise fühlten wir uns an den Actionstreifen *Bad Boys* erinnert, bei dem auf der Jagd nach Drogenbossen ebenfalls alles explodiert und die bösen Buben am laufenden Band zur Hölle fahren. Außerdem erfüllen die Kurzfilme eine wichtige Aufgabe: Sie stellen mit eingeblendeten Namensschildern alle wichtigen Charaktere vor. Während sich der Spieler in anderen Actiontiteln kaum an die Namen aller Beteiligten erinnern könnte, prägen sich die Figuren aus *El Matador* durch diese nützliche Präsentation sofort ein und bleiben im Gedächtnis haften. Somit kann der Spieler der seichten Hintergrundgeschichte besser folgen. Ja, auch Ballerorgien dürfen sich mal als Geschichtenerzähler versuchen. Doch Vorsicht! Für die fertige Version planen die Entwickler Änderungen, was die Story anbelangt. Mehr Informationen entnehmen Sie dem Kasten „Da wirst du böse!" auf der nächsten Doppelseite.

REISE DURCH KOLUMBIEN!

Das gesamte Abenteuer in *El Matador* findet in Kolumbien statt. So besuchen Sie an der Westküste die malerische Isla de Mentor, im Norden ein verlassenes Hafengelände in Cartagena, die Kokaplantagen in San José, die Großstadt Medellin und ein riesiges Hotel in Buenaventura. Die Schauplätze sind abwechslungsreich, und das finden wir gut. Anstatt Herrn Corbet ständig in lahmen Innenarealen herumhechten zu lassen, schicken ihn seine Vorgesetzten beispielsweise an die malerische Pazifikküste, um ein Nazi-Museum zu Kleinholz zu verwandeln und in den kolumbianischen Dschungel auf die Jagd nach Plantagenchef Jusuf Löw, der nach Anfrage beim Deutschen Fußball Bund nicht verwandt ist mit Bundestrainer Jogi Löw. Die Levels sind allesamt simpel gestrickt, verlaufen kann sich der Spieler nur selten. Meistens gibt es nur einen logischen, linearen Weg. Ab und an sollten Sie trotzdem in aller Ruhe die Umgebung auskundschaften. Denn in versteckten Hinterzimmern, dunklen Ecken und unscheinbaren Regalen


»Hilft selten: Zebrastreifen auf dem Leuchtturm.«

Mit mehreren Booten greift die DEA die von Drogenjunkies besetzte Küste an.

»Bruder von Karl Moik: Karl Ashnikov.«

Ab und zu stehen explosive Fässer in der Gegend herum, die Ihre Feinde schon mal in die Luft jagen.

PC ACTION-Testlogbuch
El Matador



Als die Testversion zu *El Matador* bei uns eintraf, war die Redaktion überrascht. Die Gründe lesen Sie hier.

LUKASZ CISZEWSKI

DONNERSTAG, 03.08.2006 | **12:13 Uhr**
„Was soll sich denn da noch groß ändern?" Mit diesem Gedanken empfing ich die Testversion zu *El Matador*. Für den Vorschauartikel in der vergangenen Ausgabe hatte ich die Entwickler im tschechischen Brünn besucht und mehrere Levels des Actiontitels durchgespielt. Feine Grafik mit interessanten Schauplätzen, jedoch zu wenig Abwechslung, was den Spielverlauf anbelangt. Zudem war der Schwierigkeitsgrad einfach zu hoch, die Zeitlupen-Funktion zu verwaschen und somit nervig statt nützlich, und die Lautstärke der Musik eindeutig zu laut: Man hörte die Schusswechsel kaum. Doch wie bei Überraschungseiern und Weihnachtsgeschenken von den Eltern kommt es schon mal vor, dass nicht genau das drin ist, was man erwartet hat.

DONNERSTAG, 03.08.2006 | **13:01 Uhr**
Die erste Mission in der Barracuda-Bar erstaunt mich sehr: Im Zeitlupen-Modus erkennt man die Feinde besser, alles wirkt einen Tick schärfer. Die Musik ist nicht mehr so penetrant, sondern dudelt leise im Hintergrund daher. Zudem stimmt endlich der Schwierigkeitsgrad: Elegant hechte ich von Gegnerhorde zu Gegnerhorde und zerschieße die gesamte Einrichtung der Barracuda-Bar. Super!

DONNERSTAG, 03.08.2006 | **15:44 Uhr**
Das optisch attraktive Dschungel-Level beeindruckt mich nicht. Kein Wunder, schließlich habe ich die Mission schon bei der diesjährigen E3 genießen dürfen. Doch gegen Ende der Mission läuft es auf einmal nicht mehr so glatt. Ich gehe bei einer heftigen Schießerei drauf und muss meinen Schnellspeicherspielstand laden. Mit einem Tastendruck finde ich mich bei Windows wieder. Auf Anfrage bei Frogster erhalte ich die Info, dass die Speicherbugs in der fertigen Verkaufsversion definitiv ausgemerzt sein sollen. Dafür sind die Zwischensequenzen allererste Sahne: Zwar ist die Story nicht wirklich spektakulär, doch der trockene Humor der Dialoge gefällt mir.

FREITAG 04.08.2006 | **11:23 Uhr**
Soeben habe nach etwa sechs Stunden Spielzeit den Endgegner besiegt. Was die Bosskämpfe angeht, hätte ich mehr erwartet. Anstatt mit besonderen Fähigkeiten aufzutrumpfen, stampfen die Bosse stupide durch die Landschaft.

SONNTAG, 06.08.2006 | **16:35 Uhr**
Am Wochenende kam dann der Schock: Der Actiontitel bekommt keine Freigabe und die gravierenden Schnitte sollen auch für internationale Versionen gelten. Das heißt im Klartext: Weniger Effekte und eine umgekrempelte Hintergrundgeschichte. Welche veränderten Spielelemente nun ins fertige Spiel gelangen, ist uns auch bei Produktionsschluss noch nicht bekannt. Die uns vorliegende Version ist zwar kein Spiel für Kinder, doch versprüht *El Matador* das Flair eines unterhaltsamen Actionfilms mit Südamerika-Thematik. Uns bleibt aus Zeitmangel keine andere Wahl, als die Urfassung zu testen, auch wenn die Gefahr besteht, dass kein Spieler der Welt in den Genuss einer gänzlich ungeschnittenen *El Matador*-Version kommt. Es wäre auf jeden Fall schade drum.



Warum dieses Telefon in einer Zwischensequenz kein Kabel hat, wissen wir nicht.

»Ich will, dass du dich jetzt unten anfasst!«

DAS ROCKT DICH WEG!



»Selbstbräunungscreme: Anfängerfehler.«

Der Kommandant (Bildmitte) stellt dem Helden seine Kollegin Mia Rodriguez vor.

DAS KOTZT DICH AN!



»So, Herr Küblböck! Sie müssen für Ihre Modesünden nun sterben!«

Die Bosskämpfe, wie hier gegen Enrique Toro, präsentieren sich ziemlich langweilig.

finden Sie Gesundheitspäckchen und die noch wichtigeren Schutzwesten. Damit geht dem Matador auch in hitzigen Gefechten nicht die Puste aus. Auf höheren Schwierigkeitsgraden ist das Abenteuer nämlich ziemlich anspruchsvoll. Wer da nicht stetig Deckung hinter Einrichtungsgegenständen, Betonpfeilern und Tischen sucht, der hat genau so wenig zu lachen wie die Menschen im Südlibanon.

DICH KENNE ICH DOCH!

Das Arsenal kennen Actionanhänger vom geistigen Vorbild *Max Payne 2*. Doppelpistolen, Kalashnikovs, Maschinenpistolen, Schrotflinten und Scharfschützengewehre – auch *El Matador* kann das Rad nicht neu erfinden. Auf coole Effekte wie den Ritt auf der Gewehrkugel aus Remedys Werk verzichten Sie jedoch. Genau wie auf das Privileg, im Zeitlupen-Modus sämtliche Kugeln durch die Luft segeln zu sehen und Ihnen stilecht auszuweichen. Es finden sich zwei Zeitlupen-Modi in *El Matador*. Die gängige Hechtsprung-Zeitlupe dürfen Sie permanent anwenden. Die normale Zeitlupe ist hingegen begrenzt einsetzbar, sie gibt Ihnen aber mehr Freiheit. So zielen Sie in aller Ruhe, während Sie durch die

Vergleich



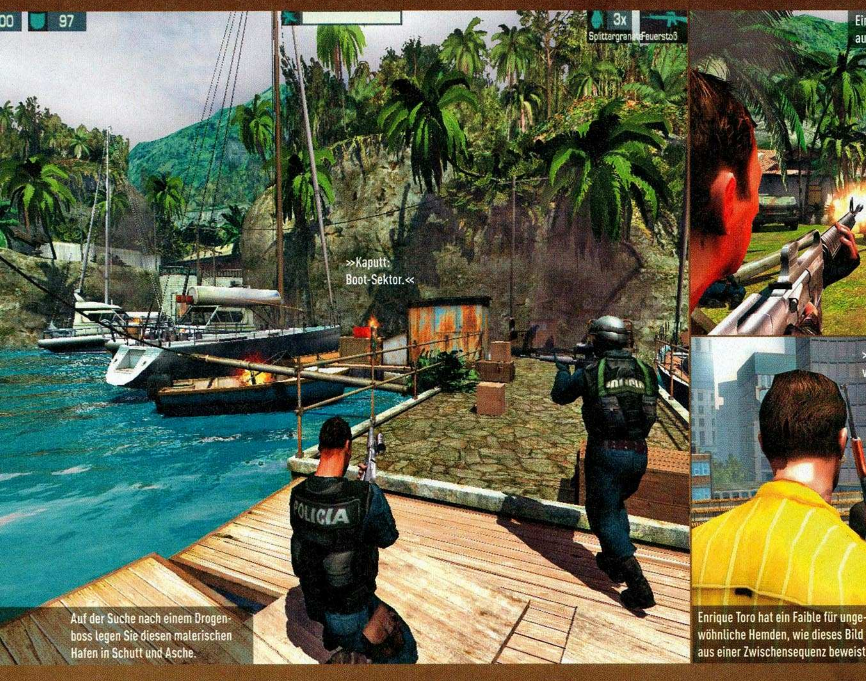






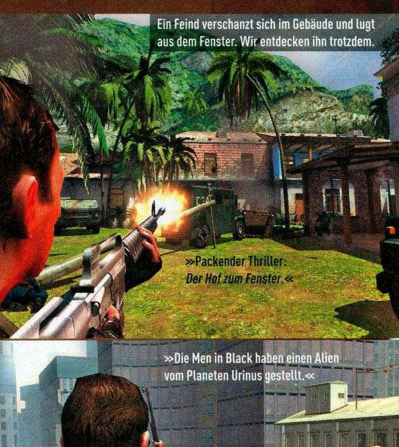
Max Payne 2	F.E.A.R.	El Matador
PRO + CONTRA	PRO + CONTRA	PRO + CONTRA
+ Coole Hintergrundgeschichte	+ Grusel-Flair	+ Feine Grafik
+ Saubere Grafik	+ Beeindruckende Optik	+ Interessantes Szenario
+ Grandiose Zeitlupen-Effekte	+ Krasse Zeitlupe	– Simples Spielprinzip
– Magere Zwischengegner	– Wenig Abwechslung	– Doofe Zwischengegner
90% EINZELSPIELER	88% EINZELSPIELER	82% EINZELSPIELER





»Kaputt: Boot-Sektor.«

Auf der Suche nach einem Drogenboss legen Sie diesen malerischen Hafen in Schutt und Asche.



Ein Feind verschanzt sich im Gebäude und lugt aus dem Fenster. Wir entdecken ihn trotzdem.

»Packender Thriller: Der Hof zum Fenster.«

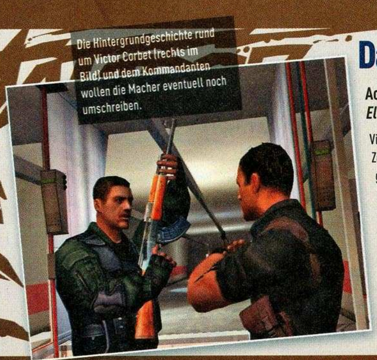
»Die Men in Black haben einen Alien vom Planeten Urinus gestellt.«

Enrique Toro hat ein Faible für ungewöhnliche Hemden, wie dieses Bild aus einer Zwischensequenz beweist.

Gegend marschieren oder aus der Deckung heraus Gegner aufs Korn nehmen. Für unseren Geschmack ist jedoch die verschwommene Ansicht während der Zeitlupe etwas zu unscharf. In Räumen mit schlechten Lichtverhältnissen kommt es schon mal vor, dass Sie erst nach einem Hechtsprung merken, dass Sie keinen Drogenheini, sondern eine herumstehende Tonne bekämpft haben. Ansonsten fühlt sich die Steuerung von *El Matador* sehr vertraut an. Ungewohnt sind eher die Kameraden, die in manchen Einsätzen an Ihrer Seite kämpfen. Entweder starten Sie mit den KI-Hoschis oder ein Transporthubschrauber eilt herbei und seilt diese im Verlauf der Mission ab. Das wirkt zwar cool, bringt aber recht wenig. Egal wie lange und intensiv die Unterstützungseinheiten auf die Feinde ballern, wirklich zielgenau und intelligent sind die Knallköpfe nicht. Sie rennen in vorgegebenen Bahnen durch die Straßen und Räume, bringen sich an bestimmten Ecken in Position, lassen einen neunmalklugen Spruch ab und feuern anschließend ins Leere. Viel Einfluss auf deren Ableben haben Sie ebenfalls nicht. Die KI-Kameraden sorgen für wenige Minuten dafür, dass sich Victor Corbet nicht einsam fühlt – mehr Sinn ergeben die Jungs nicht.

DECK DICH!

Nicht nur die Kollegen sind intellektuell mager bestückt, auch die feindlichen Drogendealer. Zwar suchen Sie ab und an Deckung oder verschanzen sich kurzzeitig hinter Gegenständen, doch der Großteil der Feinde ist nicht mehr als Kanonenfutter. Und wenn Sie ganz geschickt vorgehen, dürfen Sie dem einen oder anderen Gegner dabei zuschauen, wie er in seiner Deckung lauert und gar nicht merkt, dass der Matador direkt vor seiner Nase mit einem Gewehr rumfuchtelt. Diese hohlen Verhaltensweisen der KI-Feinde hören sich im ersten Moment tragisch an, sind es aber nicht. Sie konzentrieren sich nämlich beim Spielen meist darauf, unbeschadet und lässig durch die Gegnerhorden zu hechten. Nicht anders schaut es bei den Zwischenbossen aus, die keinen besseren Eindruck machen. Die Obermacker vertragen deutlich mehr Treffer und verfügen über eine Energieleiste, die auf dem Bildschirm auftaucht, sobald sich der Boss in der Nähe befindet. Doch wirklich besonders sind die Zwischengegner nicht, keiner



Die Hintergrundgeschichte rund um Victor Corbet (rechts im Bild) und dem Kommandanten wollen die Macher eventuell noch umschreiben.

Da wirst du böse!

Achtung! Kurz vor Redaktionsschluss erfuhren wir, dass für *El Matador* grobe Änderungen geplant sind. Nicht nur in Deutschland.

Victor Corbet, Spezialagent der DEA, kämpft gegen fiese Drogenbosse und legt sie in Zeitlupe um. Das hört sich im ersten Moment gar nicht so schlimm an. Doch wenn es ganz blöd läuft, ändert sich gesamte Szenario in *El Matador* gravierend. Grund: Bis Anfang August erhielt der Actiontitel keine USK-Freigabe. Vertrieb Frogster prüft nun, inwiefern *El Matador* geschnitten dafür werden muss – nicht nur in der deutschen Fassung, sondern auch in allen anderen Versionen. Demnach würden auch englische und amerikanische Varianten von *El Matador* nicht dem entsprechen, was uns für diesen Test vorlag. Angeblich soll Victor Corbet über eine Betäubungspistole verfügen, mit der er seine Gegner ohne Waffengewalt unschädlich macht. Zudem soll er vom „guten" DEA-Agenten zu einem bösen Verräter mutieren, damit sein blutiges Handeln als Polizist nicht mehr so bedenklich erscheint. Einige Bluteffekte in der Zeitlupe stehen ebenfalls auf dem Prüfstand . Falls der Inhalt wirklich umgekrempelt wird, liefern wir in einer der kommenden Ausgaben einen zweiten Test nach.



Blutlachen und Verrenkungen bekommen Sie in der gekürzten Fassung wohl nicht mehr zu Gesicht.


Victor Corbets Kollege Gabriel Montego weist seine Kameraden in die Pläne ein.

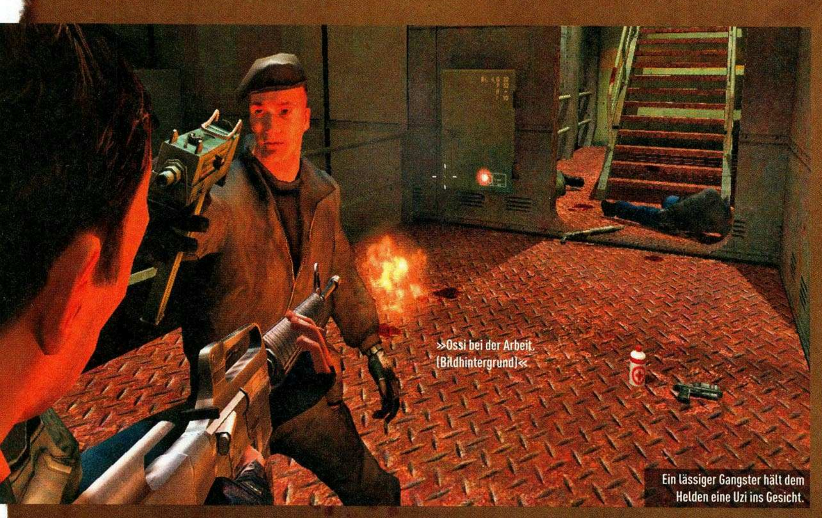
»Schau, ich klebe einen Popel ans Fenster!«

von ihnen verfügt über außergewöhnliche Fertigkeiten oder Charakteristika. Sie brauchen nur mehrere Magazine in die Typen reinzupumpen und schon kippen sie um – langweilig! Da wäre ein wenig Abwechslung angenehm gewesen.

VERFLUCHT!

Wie Sie den Bildern entnehmen können, braucht sich die Optik von *El Matador* vor der großen Konkurrenz nicht zu verstecken. Die tschechischen Entwickler aus Brünn haben in den vergangenen Jahren eine sehr gelungene Grafik-Engine gebastelt, die vor allem in Dschungelmissionen sogar mit Action-Primus *Far Cry* mithält, was Detailgrad und Schatteneffekte angeht. Palmenblätter und Bäume wehen geschmeidig im Wind, herumstehende Farbdosen fliegen realistisch durch die Luft und Gegner sacken nach Treffern in sich zusammen. Was die Klangkulisse anbelangt, sind wir hin- und hergerissen. Zum einen fühlen wir uns dank der nervigen Techno-Musik wie in einer Dorfdisco in Niederbayern, zum anderen gefällt uns die deutsche Kiefer-Sutherland-Synchronstimme des Helden. Auch die Reaktionen der Gegner ließen uns schmunzeln. So beschimpfen uns die Feinde ständig als „Hurensohn!" und werfen mit anderen schlimmen Wörtern um sich. Das ist aber meistens auch das Letzte, was die Pixeldeppen von sich geben, bevor wir sie mit einem legeren Hechtsprung ins virtuelle Jenseits befördern. Lukasz Ciszewski

Info: www.elmatador-game.de


»Ossi bei der Arbeit. (Bildhintergrund)«

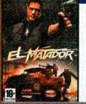
Ein lässiger Gangster hält dem Helden eine Uzi ins Gesicht.


LUKASZ CISZEWSKI

Anfangs schien *El Matador* ein *Max Payne 2* für Hartz-IV-Empfänger zu werden. Doch das uns vorliegende Produkt ist eindeutig mehr. *El Matador* ist wie ein attraktives Weib mit wenig Hirn, das Ihnen stumpfe, aber unterhaltsame Geschichten erzählt. Mit etwas über sechs Stunden Spielzeit knabbern Sie nicht wirklich lange an Victor Corbets Abenteuer, doch wenige, spannend inszenierte Missionen sind mir allemal lieber als unnötig gestreckte Einsätze. Besonders cool sind die mitunter sehr actionreichen Filmchen in Spielgrafik, die Ihnen das tschechische Produkt im Verlauf der Geschichte präsentiert. Mein absoluter Lieblingsspruch des Kommandanten: „Diese zugedröhnten Junkies müssen wir alle umlegen!" Herrlich.


JOACHIM HESSE

Neue Impulse für das Action-Genre liefert *El Matador* keine. Der Spieler erhält eine Art *Max Payne 2* ohne die anspruchsvolle Geschichte und damit deutlich flachbrüstigeren Charakteren. Quasi ein besserer Van-Damme-Film. Oder ein Oettinger-Pils am Abend, das seinen Zweck erfüllt und betrunken macht, aber auf das man nicht bereits den ganzen Tag hinfiebert. Trotzdem: In Zeitlupe mit akrobatischen Sprüngen durch Scheiben zu krachen oder in Rückenlage den entscheidenden Treffer zu setzen, genügt mir absolut als Existenzberechtigung für diese Ballerei. Denn genau das brauche ich manchmal: hirnloses Gebolze, das sich gut steuern lässt und lecker aussieht! Lieber zehn Mal *El Matador* durchspielen als eine Partie *Civilization*.



El Matador

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	September 2006
GENRE	Action
ENTWICKLER	Plastic Reality Technologies
VERTRIEB	Frogster
USK-FREIGABE	Noch nicht bewertet
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 3 GByte HD, Win2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nix! Der Matador ist ein Einzelkämpfer und lässt sich nur von KI-Hoschis helfen.

PREIS/LEISTUNG	77%
GRAFIK	85%
SOUND	80%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Spielerisch altbacken	- 8%
Gegner zu doof	- 3%
Unspektakuläre Zwischengegner	- 3%
Eintöniger Spielverlauf	- 3%
Unpassende Techno-Musik	- 1%

SEHR GUT
Unintelligente, aber dafür schicke und actionreiche Jagd auf Drogenbarone.



EINZELSPIELER

Prüfstand: El Matador

Zu den technischen Höhepunkten der Typhoon-2-Engine, die bei *El Matador* ihren Dienst verrichtet, gehören ein moderner DirectX-9-Grafik- und ein leistungsstarker Physik-Part. Trotzdem fallen die Hardware-Anforderungen moderat aus.



Die Texturen für das Gelände, Pixel-Personal und die Objekte sind sehr detailliert und die Kanten der Schatten weich. Dank HDR-Effekt wirkt die Beleuchtung realistisch, Geschosse hinterlassen Spuren.

Der Detailgrad aller Texturen hat sichtbar abgenommen, die Schattenkanten sind hart und sehen zackig aus. Der Überstrahleffekt fehlt genauso wie die Einschläge von Geschossen und Blutspuren.

Tuning-Tipps

Um *El Matador* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- 3 GHz
- 1 GByte Arbeitsspeicher
- Geforce 6800 GT/7600 GT

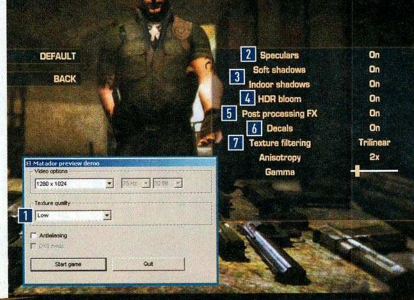
Mit 2 GHz, 256 MByte Speicher und Geforce 6600/Raden 9600 XT sollten Sie:
- Als Auflösung 800x600 wählen
- Die „Texturqualität" auf „Niedrig" stellen
- Die Spiegelungen deaktivieren
- Unter „Weiche Schatten" sowie „Innenbereichsschatten" „Aus" einstellen
- Die Optionen „HDR-Einstellung" und „Nachbereitung Spezialeffekte" ausschalten
- Mit einem trilinearen Texturfilter spielen und unter „Anisotrophie" den Wert „2x" wählen

Mit 2,5 GHz, 512 MByte Speicher und Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro/GTO sollten Sie :
- Mit einer Bildschirmauflösung von 1.024x768 spielen
- Eine mittlere Texturqualität wählen
- Die Spiegelungen einschalten
- Die Option „Weiche Schatten" und „Innenbereichsschatten" deaktivieren
- Die „HDR-Einstellungen" auf „Aus" stellen
- Bei „Nachbereitung Spezialeffekte" „Aus" einstellen
- Einen trilinearen Texturfilter wählen und zusätzlich unter „Anisotrophie" „2x" einstellen

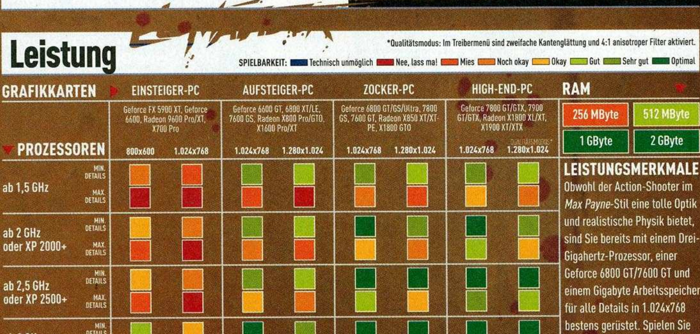
Mit 3,5 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 7800 GT/GTX oder Radeon X1900 XT/XTX sollten Sie:
- Eine Bildschirmauflösung von 1.280x1.024 einstellen
- Bei „Texturqualität" „Max" wählen
- Das Antialiasing aktivieren
- Alle Optionen im Grafikmenü des Spiels einschalten
- Den Texturfilter auf „Anisotropisch" stellen sowie den Wert „8x" anwählen

Das Menü Grafikeinstellungen von *El Matador*

1. **Texturqualität:** Ist Ihre Grafikkarte nicht sehr leistungsstark oder verfügt sie über wenig Grafikspeicher, wählen Sie die Option „Niedrig". Ab Geforce 6800 GT/Radeon X1800 GTO können Sie „Max" einstellen.
2. **Spiegelungen:** Wollen Sie diese optische Aufwertung aktivieren, sollte mindestens eine 6600 GT oder Radeon X800 Pro/GTO in Ihrem PC stecken.
3. **Weiche Schatten/Innenbereichsschatten:** Schatten mit weichen Kanten sowie Schattenspiele im Inneren der Gebäude kosten Grafik-Rechenleistung – daher erst ab Geforce 6800 GT/7600 GT oder Radeon X1800 GTO einschalten.
4. **HDR-Einstellung:** Obwohl die Berechnung der HDR-Beleuchtung nur per Bloom- und Glow-Effekt erfolgt, ist eine Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro/GTO damit noch überfordert.
5. **Nachbereitung Spezialeffekte:** Da diese Effekte vor allem Ihren Prozessor fordern, sollten Sie diese erst ab drei Gigahertz einschalten.
6. **Dekor:** Taktet Ihr Prozessor mit weniger als 2,5 Gigahertz, ist er zu leistungsschwach für die Geometrie-Berechnungen der Geschossspuren.
7. **Texturfilter/Anisotrophie:** Mit einer High-End-Karte (Geforce 7900 GT/GTX oder Radeon X1900 XT/XTX) sollten Sie sich einen achtfachen anisotropen Texturfiler (Einstellung: Anisotrophish/8x) gönnen.



Leistung



LEISTUNGSMERKMALE
Obwohl der Action-Shooter im *Max Payne*-Stil eine tolle Optik und realistische Physik bietet, sind Sie bereits mit einem Drei-Gigahertz-Prozessor, einer Geforce 6800 GT/7600 GT und einem Gigabyte Arbeitsspeicher für alle Details in 1.024x768 bestens gerüstet. Spielen Sie mit einem sehr schnellen 3D-Beschleuniger, aktivieren Sie die Kantenglättung sowie einen achtfachen anisotropen Texturfilter.

Reverend Ray vertraut auf Gott und seinen Colt. Irgendwie sieht er aus wie unser Held Johnny Cash im Suff.



»Katholische Priester haben Humor, sind nett und immer gut drauf.«

AUF AB 18-DVD DEMO

CALL OF JUAREZ

PATER UNSER IM HIMMEL ...

UND JETZT ALLE ZUSAMMEN!

Neben der umfangreichen Einzelspieler-Kampagne bietet *Call of Juarez* vier Mehrspieler-Modi. Die sind zwar nix Weltbewegendes, aber für zwischendurch echt super.

Verschiedene Spielerklassen sorgen für Abwechslung. Ganze neun Karten bietet der Mehrspieler-Modus bisher, doch es dürften mit der Zeit mehr werden.

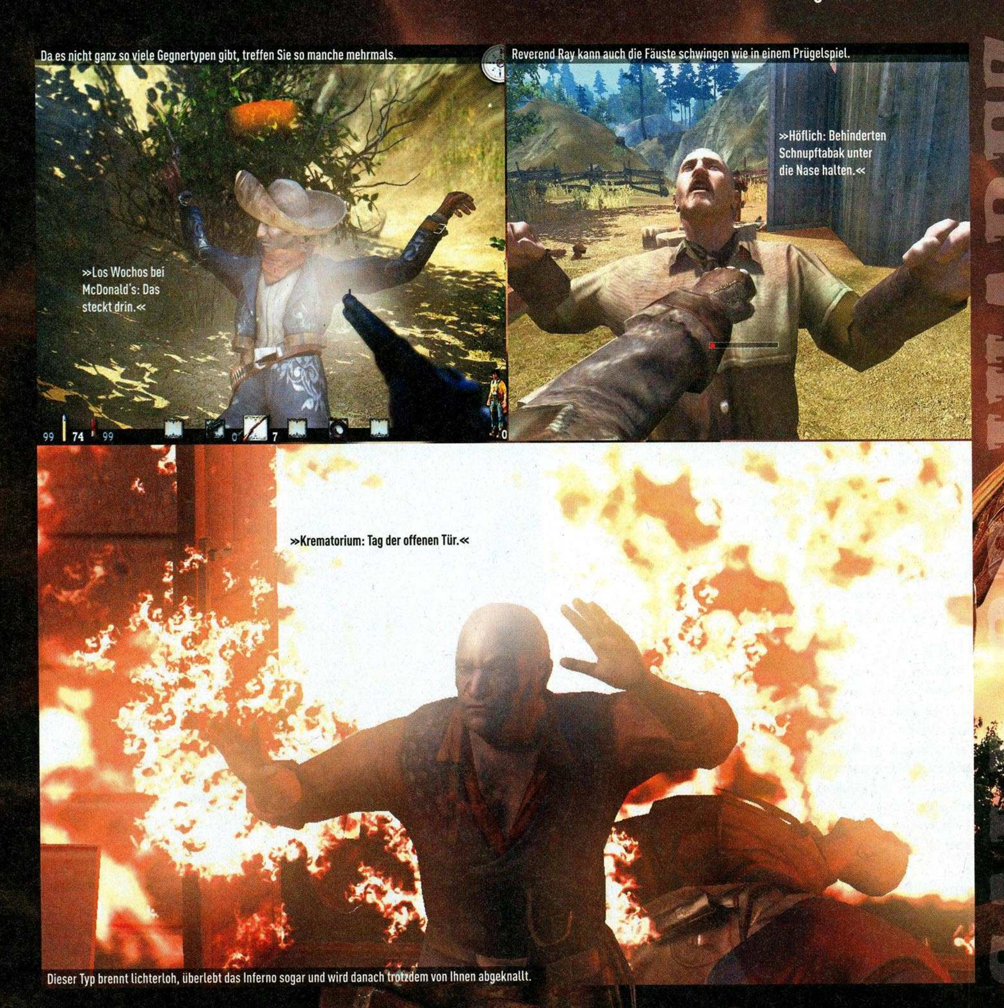
Wir testeten das Spiel, bevor es im Handel war. Deshalb gab es online noch keine Gegner für uns. Im Netzwerk entpuppte sich der Mehrspieler-Teil für maximal 32 Pistoleros als lustige Dreingabe ohne gravierende Schwächen. Im Raubüberfall-Modus stehlen Banditen Gold und müssen es zu bestimmten Punkten schaffen. Die Gesetzeshüter sollen das verhindern. Im Goldfieber-Spiel liegt überall auf der Karte Gold verteilt und wer am meisten einsammelt gewinnt. Skirmish und Deathmatch sollten sich von selbst erklären.

Was ist besser als ein cooler Held? Zwei coole Helden! Deshalb übernehmen Sie in diesem Western-Shooter gleich eine Doppelrolle.

Montezumas Rache ist grausam. Doch uns geht es hier nicht um Dünnpfiff, denn den finden Sie ja auf den Leserbriefseiten. Es geht um den verschollenen Goldschatz von Juarez. Die Legende besagt, dass es sich dabei um das Lösegeld handelt, dass vor Ewigkeiten für den Azteken-König Montezuma hingeblättert worden war. Die Spanier hatten den mächtigen Thron-Meister entführt und die Hauptstadt Tenochtitlan geplündert. Wer einer Ortschaft so einen dämlichen Namen verpasst, hat es aber irgendwie nicht anders verdient, finden die Experten (wir!). Jedenfalls ist der Schatz verschwunden und soll mit einem Fluch belegt sein. Diesen Fluch nennen die Maisbauern „Call of Juarez" und so heißt auch der Wildwest-Ego-Shooter der Firma Techland. Wobei der Begriff Ego-Shooter eine maßlose Untertreibung darstellt.

DIE NICHT GENUG KRIEGEN

Erinnern Sie sich an das grandiose *Chronicles of Riddick* mit dem digitalen Vin Diesel in der Hauptrolle? *Call of Juarez* ist noch vielseitiger. Aus der Ich-Perspektive liefern Sie sich Schießereien, absolvieren Klettereinlagen, schwingen sich mit der Peitsche über Abgründe, reiten auf strammen Pferden über die Prärie, schleichen sich unauffällig durch



Da es nicht ganz so viele Gegnertypen gibt, treffen Sie so manche mehrmals.

Reverend Ray kann auch die Fäuste schwingen wie in einem Prügelspiel.

Dieser Typ brennt lichterloh, überlebt das Inferno sogar und wird danach trotzdem von Ihnen abgeknallt.

feindliche Lager, lösen Physik-Rätselchen, erleben Passagen, die einem Adventure zur Ehre gereichen würden, gehen mit Pfeil und Bogen auf die Jagd und liefern sich echte Wildwest-Duelle gegen besonders fiese Drecksäue. Das war nicht mal alles, aber wir wollten Ihnen nur gleich zu Beginn einen Eindruck über den Abwechslungsreichtum verschaffen. Es hat fast den Anschein, als wollte Techland alles reinpacken was geht und das hat funktioniert – zumindest zum größten Teil.

DIE ZWEI

Call of Juarez bietet also sehr viel. Zum Beispiel zwei Spielfiguren, deren Kontrolle Sie abwechselnd übernehmen. Beide haben spezielle Fähigkeiten, Stärken und Schwächen. Sie beginnen als Indianer-Halbblut Billy, der den Spitznamen „Die Kerze" trägt. Er ist saumäßig flink, kann gut klettern, weit springen, schleicht wie ein junger Gott, kann die Peitsche schwingen und mit Pfeil und Bogen umgehen. Dann wäre da noch Reverend Ray. Das ist ein durchgeknallter Prediger, der früher als Revolverheld unterwegs war. Er ist sehr stark, kann Türen, Zäune und anderen Kram eintreten, ballert zielsicher (sogar mit Zeitlupe!), setzt sich zur Not mit den Fäusten zur Wehr und hat immer die Bibel im Gebäck. Der Wechsel zwischen den Charakteren wird dem Spieler nicht freigestellt, sondern aus dramaturgischen Gründen diktiert.

EIN ECHTER SCHATZ

Da die Story den Spieler mit ihren Wendungen und sehr, sehr interessanten Charakteren ordentlich packt, wäre es gemein, zu viel zu verraten. Grob gesprochen geht es darum, dass Billy eine Menge über seine Vergangenheit erfährt, Reverend Ray einen Rachefeldzug startet, der ganz anders endet als erwartet und der Sagen umwobene Goldschatz von Juarez wirklich alle ganz kirre macht. Die zahlreichen Dialoge wurden komplett eingedeutscht, was schon löblich ist. Aber im Original klingt's einfach spannender. Netterweise haben Sie die Wahl und dürfen die Sprache im Optionsmenü jederzeit ändern. Es freut uns jedenfalls, dass die Protagonisten (Scheißwort, aber wir benutzen trotzdem, weil der Textchef schon heim ist) kein Blatt vor den Mund nehmen – egal in welcher Sprache Sie *Call of Juarez* zocken. Da erzählt ein mieser Sack schon mal genüsslich, wie man Ihrem Kumpel die Finger einzeln brach und dessen Hoden mit blauen Bohnen perforierte. Nein, für Kinder ist das nichts, doch Erwachsene verdienen ihrem Alter entsprechende Kost und davon gibt's hier reichlich!

GOTT WILL ES SO

Widmen wir uns dem Spielablauf. Da sich die zwei Hauptfiguren unterschiedlich spielen, geben wir uns deren Aufgaben getrennt hin. Beginnen wollen wir mit Reverend Ray und einer für ihn typischen Mission,

PC ACTION-TESTLOGBUCH

Call of Juarez

Ein mordender Priester, ein Halbblut auf der Flucht. Viele spielerische Möglichkeiten warteten auf mich.

REVEREND SCHLONG



MITTWOCH, 9.8.2006 | 9:30 Uhr
Wirklich in letzter Sekunde kam die Testversion rein. Den Satz benutzen wir zwar irgendwie dauernd, aber dieses Mal trifft es den Nagel ausnahmsweise mal wirklich voll auf den Kopf. Weil die Zeit knapper ist, als Jodie Fosters Shorts in *Taxi Driver*, zählt wirklich jede Minute. Ich installiere das Spiel auf mehreren Rechnern, damit wir sofort den Einzel- und Mehrspieler-Modus testen können.

MITTWOCH, 9.8.2006 | 11:30 Uhr
Ich bin überrascht, was da alles drin steckt! Aber jetzt wo meine Nase wieder frei ist, höre ich mit dem Popeln auf und zocke weiter *Call of Juarez*. Das gibt sich auch sehr abwechslungsreich. Als Halb-Indianer Billy habe ich vorhin die Grundlagen des Schleichens und Ballerns gelernt. Jetzt stapfe ich in der Rolle des Reverend Ray durch den Ort und bestrafe schlechte Pixelmenschen. Meine Lieblingsbeschäftigung ist es, per Mausklick Bibelverse zu zitieren, während ich die Meute abknalle. Ich vollstrecke Gottes Willen!

MITTWOCH, 9.8.2006 | 15 Uhr
Das Spiel verlangt mehr von mir, als ein wenig durch die Gegend zu rennen und Feinde zu killen. Ich musste Kisten stapeln, knifflige Kletterpassagen absolvieren und habe gelernt, mit der Peitsche über Abgründe zu schwingen. Das ist alles an sich ganz cool, aber manchmal zu viel des Guten. Ich finde es ja ganz schön, wenn man mal kurz durch die Gegend schleichen oder klettern und turnen muss, aber es darf nicht zu lange dauern. Genauso nervt es, wenn man in manchen Passagen erst mal einen scheinbar nicht enden wollenden Ansturm von Gegnern abfertigen muss, bevor sich ein Durchgang zum nächsten Abschnitt öffnet.

MITTWOCH, 9.8.2006 | 17 Uhr
Zu all den Möglichkeiten gesellen sich auch noch Reiteinlagen. Einfach auf ein Pferd setzen und los geht's. Das Gereite ist weder sonderlich geil, noch ist es mir negativ aufgefallen. Einfach ein weiteres nettes Feature.

MITTWOCH, 9.8.2006 | 19:05 Uhr
Also meine persönliche Meinung sieht so aus: Als Halb-Indianer Billy macht *Call of Juarez* wesentlich weniger Spaß, als wenn man mit dem Reverend durch die Gegner pflügt. Billy erscheint mir ein wenig wie eine feige Sau; schleichen, verstecken, klettern und Feinden lieber aus dem Weg gehen. Allerdings liebe ich das Schießen mit Pfeil und Bogen!

MITTWOCH, 9.8.2006 | 21:20 Uhr
Zum Ende hin geht es richtig ab. Da fallen die Feinde wie die Fliegen! Auch hier ist es lustig zu erleben, wie unterschiedlich sich ein Level mit der jeweils anderen Spielfigur spielt. Während beide Charaktere zu Beginn ja unterschiedliche Ziele verfolgen, ziehen Billy und Ray zum Schluss am selben Strang, was spielerisch cool gelöst ist.

DONNERSTAG, 10.8.2006 | 2 Uhr
Rund zehn Stunden sind vergangen, doch jetzt bin durch. Einige Passagen waren so geil, dass ich die auf jeden Fall nochmal zocken werde. Respekt!

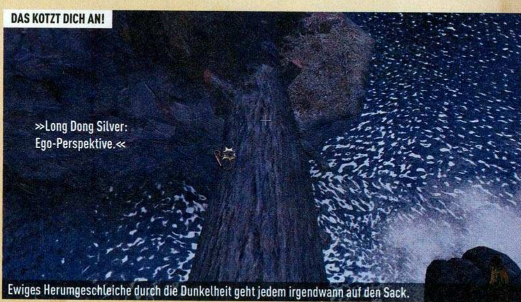
DAS ROCKT DICH WEG!



»Besoffen aus dem Waggon gefallen: Indiana Jones.«

Mit der Lore durchs Bergwerk rauschen und dabei Männchen rammen ist sehr erfreulich.

DAS KOTZT DICH AN!



»Long Dong Silver: Ego-Perspektive.«

Ewiges Herumgeschleiche durch die Dunkelheit geht jedem irgendwann auf den Sack.

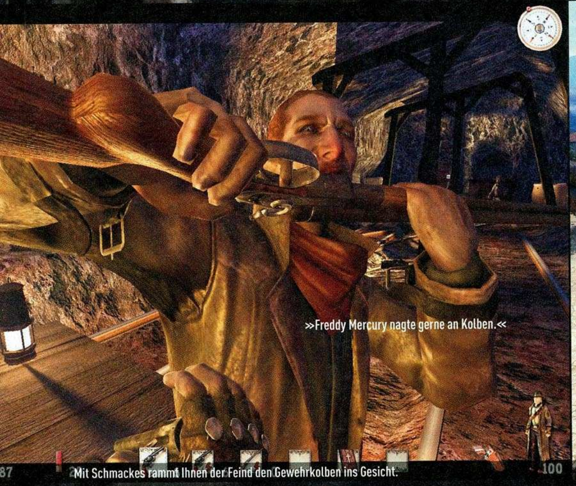
die sich auch in der Demo (auf DVD) findet. In dieser müssen Sie sich in einem Kaff bis zum Büro des Sheriffs kämpfen, wo der aufgebrachte Mob die Sau raus lässt. Netterweise dürfen Sie zwei Knarren gleichzeitig schwingen und unabhängig voneinander schießen: Mit der linken Maustaste betätigen Sie den Abzug der ersten Waffe und mit der rechten Taste feuern Sie die zweite Waffe ab. Der gottesfürchtige Ray hat darüber hinaus ein paar Besonderheiten auf Lager. So erhöhen Sie die Schussfrequenz, indem Sie die Zweitwaffe holstern und den Hahn der Hauptwaffe mit der rechten Pfote betätigen. Ganz coole Säue nehmen eine Knarre in die linke, die Bibel in die rechte Hand und zitieren daraus, während Pixelfeind um Pixelfeind den Löffel abgibt. Eines der coolsten Features, die wir seit langem erleben durften! Der Verfasser dieser Zeilen wollte vor lauter Begeisterung sogar zum Christentum konvertieren, hat es sich dann aber anders überlegt, weil er keine Kirchensteuer zahlen will.

JETZT IST'S KUGEL-ZEIT

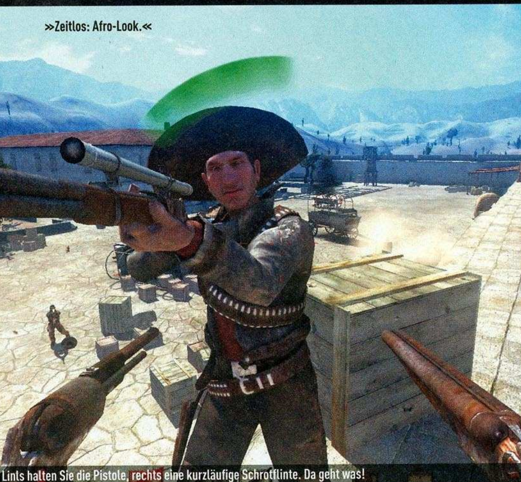
Mit der X-Taste zoomen Sie näher ans Ziel, was ebenfalls nützlich, aber nicht halb so schön ist wie der Konzentrations-Modus. Diesen aktivieren Sie, indem Sie gleichzeitig die zwei Maustasten drücken, während beide Pistolen gehalftert sind. Dadurch startet eine Zeitlupe, von links und rechts gleitet jeweils ein Fadenkreuz Richtung Bildschirmmitte. Jede der Zielhilfen steht für eine Ihrer beiden Pistolen. Befindet sich ein Fadenkreuz über einem Gegner, feuern Sie. Das kann man wirklich schwierig in Worte fassen. Es funktioniert trotzdem und erlaubt besonders dann effektive, virtuelle Vollstreckungsszenen, wenn Ihnen mehrere Banditen gegenüber stehen. Da *Call of Juarez* auch auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad ganz schön happig ist, entpuppte sich diese Gruppen-Kill-Funktion als echte Erleichterung. So ballern Sie sich also durch den Ort, verschanzen sich hinter Kutschen, Kisten und anderem Gerümpel. Um einen kurzen Überblick zu verschaffen nutzen Sie die obligatorische „Um-die-Ecke-glotzen"-Funktion. Plötzlich kommen Schreie aus dem ersten Stock eines Hauses! Die Vordertür ist zu, deswegen eilen Sie zur Gebäuderückseite, wo noch mehr Gringos auf ihre Hinrichtung warten. Jetzt lernen Sie ein neues Element kennen: Um höher gelegene Stellen zu erreichen, sollen Sie Kisten aufeinander stapeln und dann als Plattform nutzen. Das kommt im Spiel immer wieder vor. Nervig ist, dass eine solch große Kiste fast das gesamte Blickfeld versperrt und sich gerne mit der Umgebung verhakt, wenn man sie durch die Gegend schleppt. Im Obergeschoss angekommen finden Sie heraus, dass sich Türen nicht nur öffnen, sondern mit Schmackes eintreten lassen. Das trifft auf Zäune, andere Holzabsperrungen und Gegner ebenfalls zu. Den zuletzt Genannten schleudern Sie sogar die Fäuste in die Polygonfresse, wenn nötig. Schleudern lassen sich auch Öllampen, was taktisch gesehen tolle Möglichkeiten bietet. Werfen Sie eine brennende Funzel, reagiert diese wie ein Molotow-Cocktail. Nicht brennende Lampen zerschellen am Ziel und tauchen alles in leicht entflammbares Öl. Raten Sie mal was passiert, wenn Sie in so eine Lache feuern und zufälligerweise auch noch Gegner darin herumwaten! Weitere Argumentationshilfen gefällig? Da wären Dynamitstangen, diverse Schrotflinten, Gewehre und Scharfschützen-Flinten. Außerdem lassen sich jede Menge Gegenstände aufheben und nach den Gegnern werfen. Hat Ray etwa einen Stuhl griffbereit, kann er damit Kontrahenten regelrecht verprügeln.

WER ZIEHT SCHNELLER?

Wenn der ziemlich durchgeknallte Pistolen-Priester auf besonders gute Schützen trifft, kommt es hin und wieder zu einem echten Duell. Ein Countdown startet, worauf Sie in Zeitlupe ziehen und Ihr Gegenüber ausknipsen, ehe es Sie erwischt. Was Reverend Ray mit Zweitcharakter Billy gemein hat ist sein Sattelfestigkeit. Beide legen weite Strecken reitend zurück, wobei sich das Reiten ähnlich „unrund" wie in *The Elder Scrolls 4: Oblivion* anfühlt. Wenigstens dürfen Sie sich Schießereien liefern, während Sie auf dem Gaul hocken. So verfolgen Sie zum Beispiel eine Kutsche, in der ein fesches Mädel gefangen gehalten wird. Fallen Sie zu weit zurück, gilt die Mission als gescheitert. Also wehren



Mit Schmackes rammt Ihnen der Feind den Gewehrkolben ins Gesicht.



Links halten Sie die Pistole, rechts eine kurzläufige Schrotflinte. Da geht was!

Sie galoppierende Cowboys ab und weichen Hindernissen aus, während Sie die Kutsche nicht aus den Augen lassen. Das macht Spaß, aber nicht sehr lange, denn irgendwie zieht sich die Mission ewig in die Länge. Dieses Gefühl beschleicht Sie beim Spielen von *Call of Juarez* hin und wieder – mal mehr und mal weniger.

JETZT IST ABER GUT!
Jetzt sind Sie Billy, und der muss sich in eine Mine schleichen. Das Dumme ist, dass der einzige Weg dorthin durch Feindesland führt. Überall patrouillieren Gegner und deren Camps, die vom Licht der Lagerfeuer erhellt sind, machen die Aktion auch nicht leichter. Niemand darf Ihre Schleicherei bemerken, denn sonst ist alles verloren. Töten ist tabu, weil es auch dann „Game Over" heißt. Also pirschen Sie sich vorsichtig durchs Gebüsch, wickeln Ihre Peitsche um Baumstämme, um sich von Hängen herunter zu seilen. Oder Sie schwingen leise über Abgründe. Ganz sachte stehlen Sie sich an Wachleuten vorbei und ziehen sich deren ulkige Gespräche rein, während Sie still und heimlich Felsen empor klettern. Ein Kompass am oberen rechten Bildschirmrand weist Ihnen jederzeit die Richtung. Klingt gut, oder? Ist es eigentlich auch. Aber wie die vorhin erwähnte Kutschenjagd wird das irgendwann zur Tortur. Es zieht sich halt! Kurz: Einige der 15 Kapitel enthalten Passagen, die entschieden zu lang sind und dadurch deutlich an Spielwitz verlieren. So ähnlich wie bei James Camerons *Titanic*, wo man alles bis auf die Untergangszene hätte rausschneiden sollen. Gerechtigkeitshalber müssen wir aber auch besonders tolle Szenen des Spiels erwähnen. Wie wäre es mit einer Loren-Fahrt durch eine Mine? Da müssen Sie sogar auf die Weichen-Stellhebel feuern, um die richtigen Abzweigungen zu erwischen. *Indiana Jones und der Tempel des Todes* lassen grüßen. Lustig ist es auch, mit Pfeil und Bogen auf Hasenjagd zu gehen. Die Viecher müssen Sie einem alten Indianer servieren. Warum? Das verraten wir

SO SPIELT SICH CALL OF JUAREZ

Als Billy und Ray können Sie so vieles tun, dass wir an dieser Stelle nicht alles einzeln aufzählen, aber zumindest zusammenfassen können.



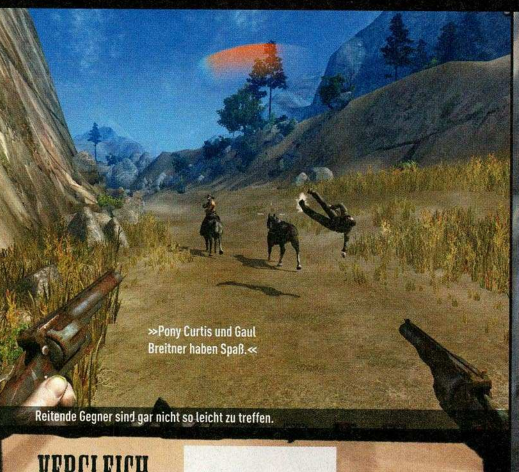
GRÜBELN
Immer wieder gib es Stellen, an denen Sie nur durch Kombinationsgabe weiter kommen. Mal ist das Aufeinandertürmen von Kisten des Rätsels Lösung, dann wieder müssen Sie einen bestimmten Gegenstand finden und so weiter.

TURNEN & KLETTERN
Vor allem in der Rolle von Billy absolvieren Sie viele haarige Kletter- und Turneinlagen. Hier müssen Sie sich beispielsweise mit der Peitsche über eine Felsspalte schwingen. Auch punktgenaue Sprünge werden Ihnen oft abverlangt.

KÄMPFEN
Eine Menge gieriger Banditen betteln um eine Abreibung. Die bringen Sie zum Beispiel mit blauen Bohnen, Dynamit, Peitsche, stationären Geschützen oder Pfeil und Bogen um die Ecke. Selbst wenn Sie auf dem Rücken eines Gauls hocken sind wilde Schießereien keine Seltenheit.



SCHLEICHEN
Billy ist Meister der Tarnung. Hier hockt er im Gebüsch und wartet, bis die Wachmänner vorbei gehen. Immer wieder ist unbemerktes Geschleiche der einzige Schlüssel zum Erfolg. Werden Sie entdeckt, ist die Mission meist gescheitert.

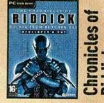


Reitende Gegner sind gar nicht so leicht zu treffen.



Genial: Am Tiefenunschärfe-Effekt konnten wir uns einfach nicht satt sehen.

VERGLEICH


Chronicles of Riddick

PRO + CONTRA
- + Enorme Aktionsvielfalt
- + Toll inszeniert
- − Häufige Pausen durch Laden
- − Einige Durchhänger


85% ABGEWERTET EINZELSPIELER



Call of Juarez

PRO + CONTRA
- + Viel Abwechslung
- + Geniale Schießereien
- − Stellenweise hakelig
- − Manche Passage zu lang


83% EINZELSPIELER


Gun

PRO + CONTRA
- + Nicht ganz so linear
- + Coole Charaktere
- − Weniger Abwechslung
- − Wirkt etwas ungeschliffen


82% ABGEWERTET EINZELSPIELER

nicht! Jedenfalls ist es generell fesch, im Zeitlupenmodus Pfeile in diverse arme Schweine zu jagen. Mit einem stationären MG von einem Zug herunter zu ballern und alles platt zu machen, was sich bewegt, ist ebenso angenehm. Richtig pompös kam unser Sturm auf das feindliche Hauptquartier rüber. Über dessen Mauern zu einer Kanone durchkämpfen und mit dieser die Haustür der Oberhoschis in Schutt und Asche legen hat Stil und schmeckt! Eines verraten wir noch: Den Goldschatz von Juarez bekamen wir letztlich doch noch zu sehen. Da nun aber der Platz knapp wird, fassen wir zusammen: *Call of Juarez* bietet eine Menge unterschiedlicher und innovativer Aktionsmöglichkeiten, die manchmal in zu langen Passagen verheizt werden. Beim Herumtragen und Stapeln von Kisten blieben wir häufiger irgendwo hängen als uns lieb war und einige der Hüpf- und Kletter-Passagen gingen uns ganz schön auf die Nüsse. Daneben zu hüpfen bedeutet manchmal den Tod und an anderer Stelle, dass Sie nervige Hopser wiederholen müssen. Zum Glück werden solche Abstürze durch die Schnellspeicherfunktion deutlich entschärft. Was noch? Ach ja! Die Steuerung ist irgendwie umständlich. Warum muss man zum Beispiel als Reverend erst mal die Tasten 1 und 2 drücken, um seine Waffen zu halftern und dann beide Maustasten klicken, um den Konzentrationsmodus zu aktivieren?

GUTE TECHNIK!

Optisch ist *Call of Juarez* gut bis spitzenmäßig, wie man auf den Bildern sehen kann. Vor allem mit dicker Grafik-Hardware. Die Soundeffekte rocken, die musikalische Begleitung ist fantastisch. So muss ein moderner Western klingen! Fazit: Auch wenn das Spiel seine Längen und Unzulänglichkeiten hat, bleibt es einfallsreich, spannend und sehr unterhaltsam. Zum PC ACTION-Gold fehlte nicht mehr viel. Kaufen! Ahmet Iscitürk

Info: www.callofjuarez.com

AHMET ISCITÜRK

Call of Juarez ist mein Spiel des Monats! In der rechten Hand die Bibel und in der linken den Revolver. Ich predige dem Gesindel Gottes Wort und mache Löcher in Polygonkörper. Na ja, das Blut fehlt in der deutschen Version, aber das denke ich mir einfach dazu. Es unterhält mich prima, dieses Spiel! Die Levels, die ich als Billy meistere, machen mir aber nicht ganz so viel Spaß. Geschleiche und Kletterei kommen mir wie Arbeit vor. Trotzdem hat mich der Genremix von Anfang bis Ende gefesselt. Einige Episoden habe ich sogar freiwillig wiederholt, weil sie so schön waren.

JOACHIM HESSE

Die Atmosphäre hat Techland super hinbekommen. Ein raues, unerbittliches Klima herrscht in *Call of Juarez* und der Stärkere hat immer Recht. Genau wie in unserer Redaktion. Auf kitschige Wild-West-Romantik haben die Macher größtenteils verzichtet. Spielerisch ist aber nicht alles im grünen Bereich. Wären da nicht diverse Nerv-Passagen und die stellenweise zu komplizierte Steuerung, hätte dieses Spiel ein echter Wertungs-Hit werden können. Für die abwechslungsreiche Mischung und den erfrischend anderen Schauplatz verdient *Call of Juarez* trotzdem unseren Respekt!



Call of Juarez

PREIS	Ca. € 44,-
TERMIN	7. September 2006
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Techland
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2,4 GHz, 512 MByte RAM, 2 GByte HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Skirmish, Raubüberfall, Goldfieber und Deathmatch. Maximal 32 Spieler.

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	85%
SOUND	89%
STEUERUNG	77%
MEHRSPIELER	81%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
− Schleich- und Kletter-Passagen auf Dauer langweilig	- 5%
− Einige Abschnitte wirken sehr gestreckt	- 5%
− Steuerung etwas kompliziert	- 5%
− Kollisionsabfrage hat Schwächen	- 2%

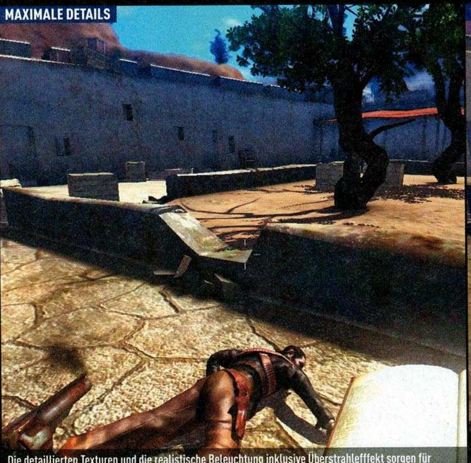
SEHR GUT
Der beste Western-Shooter, allerdings nicht ganz frei von Mängeln.


83% EINZELSPIELER

PRÜFSTAND: CALL OF JUAREZ

Da Techland der Chrome-Engine für den Wester-Shooter *Call of Juarez* eine Runderneuerung spendiert hat, fallen die Hardwareanforderungen knackig aus. So garantiert erst ein PC der Oberklasse wirklich ruckelfrei Bleispritzen-Gefechte.

MAXIMALE DETAILS



Die detaillierten Texturen und die realistische Beleuchtung inklusive Überstrahleffekt sorgen für echtes Wild-West-Flair. Die Figuren, das Geäst und die Blätter der Bäume werfen einen Schatten.

MINIMALE DETAILS



Bei der Sparoptik müssen Sie auf detaillierte Texturen für die Spielwelt und das Blattwerk, die HDR-Beleuchtung, Blätter- und Figurenschatten sowie die Darstellung erledigter Kontrahenten verzichten.

TUNING-TIPPS

Um *Call of Juarez* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 3,5 GHz
- ☐ 1 GByte Arbeitsspeicher
- ☐ Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT

Mit 2 GHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro/GTO sollten Sie:

- ☐ Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- ☐ Unter „Shadermodel" „2.0" wählen
- ☐ Die Schatten ausschalten
- ☐ Die Option „Ausschalten v. toten Körpern" aktivieren
- ☐ Bei den beiden Schaltern für die „Texturenqualität" jeweils „Niedrig" wählen
- ☐ Bei der Option „Qualität der Laubdarstellung" „Niedrig" einstellen

Mit 3 GHz, 1.024 MByte Speicher und Geforce 6800 GT/7600 GT oder Radeon X1800 GTO sollten Sie:

- ☐ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Unter „Shadermodel" „3.0" einstellen
- ☐ Bei „Schatten" „Mittel" wählen
- ☐ Die Shadow-Map Größe auf 1.024 festlegen
- ☐ Die Tiefenschärfe aktivieren
- ☐ Die Option „Ausschalten v. toten Körpern" ausschalten
- ☐ Die „Texturenqualität" jeweils auf „Mittel" stellen
- ☐ Eine mittlere Qualität der Laubdarstellung wählen

Mit 3,5 GHz, 2.048 MByte Speicher und Geforce 7900 XTX/Radeon X1900 XTX sollten Sie:

- ☐ Eine Auflösung von 1.280x1.024 wählen
- ☐ Unter „Shadermodel" „3.0" auswählen
- ☐ Die Texturenfilterung auf „Anisotrop" stellen
- ☐ Mit Ausnahme von „Ausschalten v. toten Körpern" alle Features einschalten
- ☐ Bei allen anderen Optionen „Hoch" einstellen

Das Grafik-Optionsmenü von *Call of Juarez*:

1 Shadermodel: Stellen Sie hier das Shader-Modell 3 nur dann ein, wenn in Ihrem PC eine Geforce 6800 GT/7600 GT/Radeon X1800 GTO oder schnellere Shader-3-Grafikkarte steckt. Eine Geforce 6600 GT/Radeon X1600 XT ist mit der Berechnung der zusätzlichen Shader-3-Spezialeffekte inklusive der realistischen HDR-Beleuchtung überfordert.

2 Schatten/Shadowmap-Größe: Die Schatten sind der Leistungskiller in *Call of Juarez*. Erst eine Geforce 6800 GT/7600 GT oder Radeon X1800 GTO garantieren eine mittlere Schattenqualität. Für die höchste Qualitätsstufe mit einer Auflösung von 2048x2048 benötigen Sie eine High-End-Grafikkarte wie eine Geforce 7900 GTX/Radeon X1900 XTX.

3 Tiefenschärfe: Dieser Effekt ist nur verfügbar, wenn Sie unter „Shadermodel" den Wert „3.0" eingestellt haben. Mit einer Geforce 6800 GT/Radeon X 1800 GTO sollten Sie diese Option allerdings deaktivieren.

4 Ausschalten v. toten Körpern: Taktet Ihr Prozessor mit weniger als drei Gigahertz, verzichten Sie auf eine Langzeitdarstellung der Leichen.

5 Texturqualität: Spieler mit einer leistungsschwachen Grafikkarte wählen für mehr Geschwindigkeit „Sehr Niedrig" und „Niedrig".

6 Qualität der Laubdarstellung: Für Blätter mit hohem Detailgrad ist erst eine Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT ausreichend leistungsstark.

	Option	Wert
	Auflösung	1280x1024
	Maximale Bildwiederholrate	75 Hz
	Vollbild-Modus	An
1	Shadermodel	2.0
	Anti-Aliasing	Aus
	Texturenfilterung	Trilinear
	Helligkeit	
2	Schatten	Aus
2	Shadowmap-Größe	1024
3	Tiefenschärfe	Aus
4	Ausschalten v. toten Körpern	An
5	Texturenqualität	Sehr niedrig
5	Texturenqualität	Niedrig
6	Qualität der Laubdarstellung	Niedrig

LEISTUNG

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Nee, lass ma! · Mies · Noch okay · Okay · Gut · Sehr gut · Optimal

GRAFIKKARTEN		EINSTEIGER-PC		AUFSTEIGER-PC		ZOCKER-PC		HIGH-END-PC	
		Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro		Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT		Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO		Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX	
PROZESSOREN		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024 (Qualitätsmodus*)
ab 1.500 MHz	Min. Details								
	Max. Details								
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	Min. Details								
	Max. Details								
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	Min. Details								
	Max. Details								
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	Min. Details								
	Max. Details								
ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3.500+	Min. Details								
	Max. Details								

RAM

256 MByte · 512 MByte · 1.024 MByte · 2.048 MByte

LEISTUNGSMERKMALE

Ohne leistungsstarke Hardware kommt beim Verteilen von blauen Bohnen wenig Freude auf. Erst ein 3,5-Gigaherz-Prozessor, ein Gigabyte Speicher sowie eine Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT garantieren alle Details. Die Leistung einer Geforce 7900 GTX oder Radeon X1900 XTX können Sie nur bedingt nutzen, da die Kantenglättung mit dem Shader-Modell 3 nicht funktioniert.

»Red Bull verleiht Flügel. KFC verkauft Keulen.«

Die gewöhnlichen Wachen sind nicht besonders gefährlich und nur im Rudel eine Bedrohung.

SIN EPISODES: EMERGENCE

Das ist ein Spätsünder!



VERGLEICH

F.E.A.R.



88%

BESSER

Half-Life 2: Episode One



82%

BESSER



Endlich erscheint der Ego-Shooter auch in Deutschland! Lesen Sie, was sich im Vergleich zum Beta-Test von Ausgabe 6/2006 geändert hat.

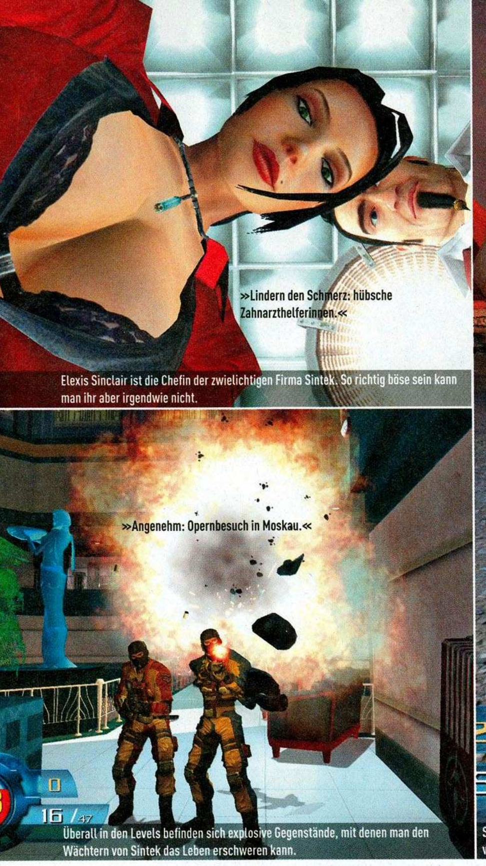
Nach etlichen Verschiebungen schafft es der Nachfolger des 1998 erschienenen, indizierten Brutalo-Titels doch noch in die deutschen Händlerregale: Angeblich verweigerte die USK der Originalversion zuvor mehrmals das Prüfsiegel. Im Laden erhalten Sie nun eine der bei Electronic Arts in Mode gekommenen Pseudo-Spieleverpackungen – ohne Anleitung und weiterem Schnickschnack. Der karge Inhalt: ein Handzettel und eine Installations-DVD mit Freischaltcode für Steam. Bei dieser lieblosen Aufmachung bestellen Sie *Sin Episodes* besser gleich über Valves Online-Vertrieb. Für die nächsten acht angekündigten *Sin*-Episoden erwarten wir Besserung.

ERSTE GENVERSUCHE

Sie sind John Blade: ein harter Typ mit einem noch härteren Leben. Als Chef der Elite-Einheit Hardcorps sorgt der gestählte Bursche in Freeport City für Ruhe und Ordnung. Damit unser Johnny immer schön beschäftigt bleibt, macht die Firma Sintek Ärger. Mit Hilfe von Genexperimenten stellt das Unternehmen eine Mutantenarmee auf die hässlichen Beine, die alles angreift, was ihr vor die Nase kommt. Als Mister Blade davon Wind bekommt, will er sofort einschreiten, doch man nimmt ihn gefangen. In Anbetracht der Tatsache, dass die Sintek-Chefin mit ihrer unglaublichen Oberweite aussieht wie eine Milchfabrik auf zwei Beinen, kommt der Verdacht auf, dass sich unser Held nicht mal gewehrt hat. Zum Glück holt Kollegin Jessica Cannon (ebenfalls mit einem göttlichen Wonnegebirge gesegnet) die Kartoffeln aus dem Feuer und befreit den Spezialagenten. Der Nachteil: Die Firma ist in Alarmbereitschaft, Sicherheitskräfte suchen das Gelände ab.

FÜR FREUNDE EIN SCHÜSSCHEN

Der Spielablauf ist schnell erklärt: Sie huschen von einem Gebäudekomplex zum nächsten und bahnen sich einen Weg zum Hauptquartier. Das klingt simpel und ist es größtenteils auch. Aber mal ehrlich, wer erwartet von einem Ego-Shooter schon ein großes Arbeitspensum für den Hirnkasten? Statt auf Spiellänge schindende Rätsel setzt *Sin Episodes: Emergence* auf kompromisslose Baller-Action. Und das langweilt bis zum Ende des vier bis sechs Spielstunden umfassenden Abenteuers kein bisschen. Das liegt vor allem am cleveren Leveldesign: In nahezu jedem Raum gibt es neben nervigen Patrouillen auch prima Spielzeug wie explosive Fässer, Gasdepots oder Feuerlöscher. Mit ein wenig Übung löst John per gezieltem Schuss eine imposante Kettenreaktion aus und lässt den verdutzten Kerlen die Fetzen um die Ohren fliegen. Das spart Munition und Zeit. Mit diesem Kniff kommt auch

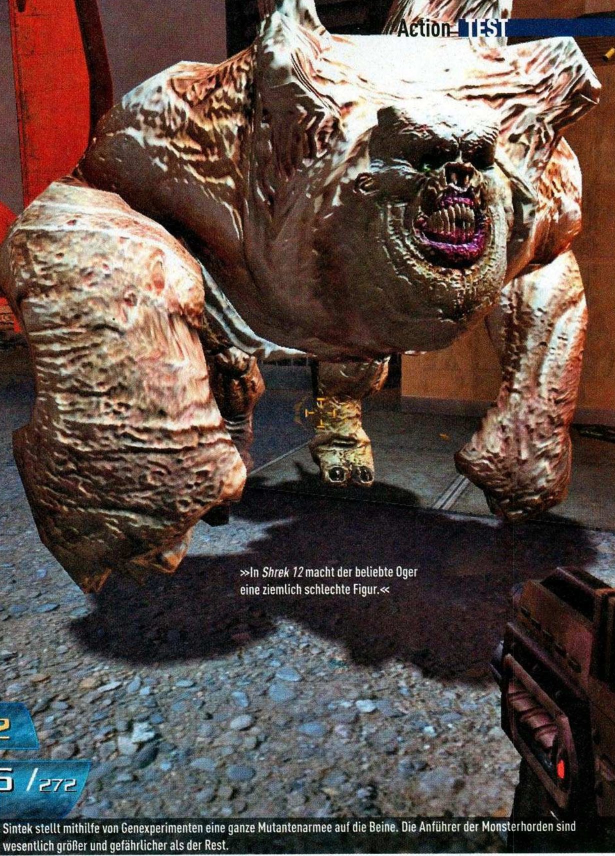


»Lindern den Schmerz: hübsche Zahnarzthelferinnen.«

Elexis Sinclair ist die Chefin der zwielichtigen Firma Sintek. So richtig böse sein kann man ihr aber irgendwie nicht.

»Angenehm: Opernbesuch in Moskau.«

Überall in den Levels befinden sich explosive Gegenstände, mit denen man den Wächtern von Sintek das Leben erschweren kann.



»In *Shrek 12* macht der beliebte Oger eine ziemlich schlechte Figur.«

Sintek stellt mithilfe von Genexperimenten eine ganze Mutantenarmee auf die Beine. Die Anführer der Monsterhorden sind wesentlich größer und gefährlicher als der Rest.

die bewährte *Source*-Engine mit ihren grandiosen physikalischen Möglichkeiten ansprechend zum Einsatz. Scherben sausen durch die Luft, Regale fallen um und reißen andere Gegenstände wie in der Realität mit. So kann es passieren, dass man gerade noch rechtzeitig Deckung vor den gegnerischen Kugeln findet, nur um Sekunden später von einem herabfallenden Balken rücklings erschlagen zu werden. Das gestaltet das Spiel dynamisch. Obwohl das simple Spieldesign für Laune sorgt, bietet *Sin* kaum Neues, nur den sich selbstständig anpassenden Schwierigkeitsgrad. Der hat aber auch Tücken. Sind Sie beispielsweise zu clever und knacken die Belegschaft mustergültig mit einem Kopfschuss nach dem anderen weg, belohnt Sie irgendeinem Kerl dafür mit einer Salve direkt ins Gesicht. Hätten Sie sich vorher doof angestellt, wäre der Typ vermutlich nicht mal auf Sie aufmerksam geworden. Obwohl die Grundidee nicht schlecht ist, hätten wir gut abgesteckte, feste Schwierigkeitsgrade bevorzugt.

SCHNIPP, SCHNAPP!

Die schlechte Nachricht: *Sin Episodes* ist deftig geschnitten. Trotz der dezimierten Gewaltdarstellungen verarbeiten Sie in der zweiten Hälfte ganze Mutantenhorden zu Pixelmatsch. Danach stehen Sie zwar nicht knöcheltief in der Blutsuppe wie in der Originalversion, den Spaßfaktor schmälert das aber kaum. Ralph Wollner

Info: www.sinepisodes.com

Keine Halsabschneiderei

„Lieber Arm dran als Arm ab." Dieses leicht abgewandelte Sprichwort trifft bei deutschen Versionen von Ego-Shootern öfter zu als einem lieb ist.



Als wir die außerdeutsche Version mit unserem Testexemplar verglichen, staunten wir nicht schlecht: Kein Pixelblut, nicht mal kleine Spritzer. Nach Treffern sacken Feinde ohne Kratzer leblos zusammen und das ursprüngliche Ragdoll-Modell fehlt. Immerhin verschwinden die Pixelleichen nicht, sondern bleiben artig dort, wo man sie erlegt hat. In der Originalfassung kann man den Feinden den Kopf wegschießen und der Umgebung durch Blutfontänen einen neuen Anstrich verpassen: Hier nicht! Der im Ausland zusätzlich beiliegende Vorgänger fehlt ebenfalls.

RALPH WOLLNER



Ich finde *Sin Episodes: Emergence* unterhaltsam. Bei Ego-Shootern brauche ich nicht ständig Abwechslung. Schließlich mache ich auch bei *Counter-Strike* seit Jahren das Gleiche und es bereitet mir einen Heidenspaß.Schlaue Gegner und geschicktes Leveldesign sorgen bei *Sin Episodes* immer wieder für faszinierende Momente. Für vier bis sechs Spielstunden reichen das meiner Ansicht nach völlig aus. Wer mehr erwartet, schaut allerdings in die Röhre. Ich bin mir aber sicher, dass von der Serie noch einiges zu erwarten ist.

Sin Episodes: Emergence

PREIS	Ca. € 17,-
TERMIN	19. Juli 2006
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Ritual Entertainment
VERTRIEB	Electronic Arts/Steam
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1,2 GHz, 256 MByte RAM, 3,5 GByte HD, Win 98, DirectX 9.0

MEHRSPIELER-OPTIONEN
John Blade ist ein Einzelgänger – kein Mehrspieler-Modus.

PREIS/LEISTUNG	72%
GRAFIK	83%
SOUND	85%
STEUERUNG	87%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Zu eintönige Umgebungen	-10%
Verwirrendes Schwierigkeitsgradsystem	- 7%
Zu wenig Gegnertypenarten	- 4%
Nur drei Waffen	- 3%
Handlung zu vorhersehbar	- 1%

GUT
Knackiges aber kurzes Abenteuer mit Witz, viel Action und kaum Innovation.

75% EINZELSPIELER



»Sie haben doch gesagt, ich solle in Bar zahlen. Also: Hier ist Ihre Bar!«

Nice Guy Eddie ist der Sohn von Oberganove Joe. Er ist der Einzige, der keinen Farb-Namen trägt.

RESERVOIR DOGS

Auf den Hund gekommen

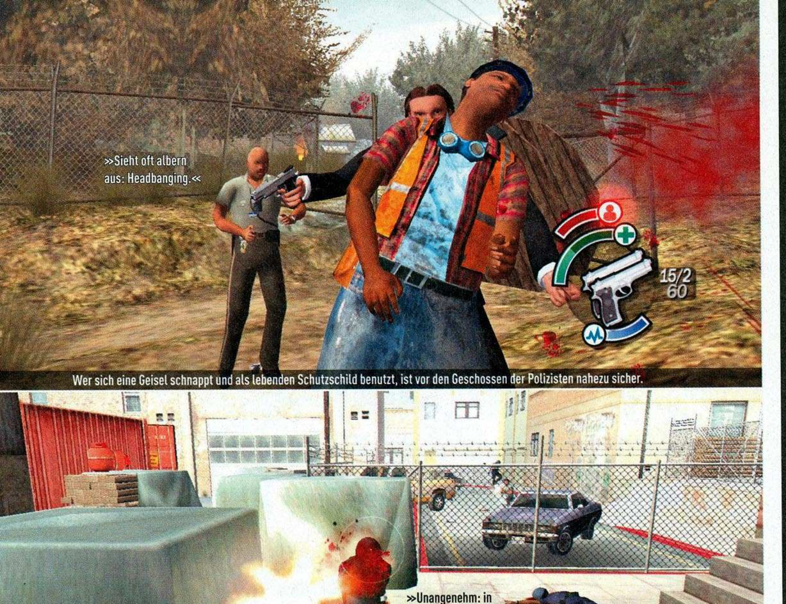
Die PC-Umsetzung von Quentin Tarantinos Kino-Meisterstück geht tief unter die Gürtellinie. Filmfans werden es trotz aller Macken lieben.

Wer das furiose Mattscheibenspektakel *Reservoir Dogs* nicht kennt, kann zwar seinen Spaß haben, hat aber keine Chance, das Spiel auch nur annähernd zu begreifen. Deshalb für alle Unwissenden ein kurzer Abriss der Handlung: Der ergraute Oberganove Joe plant einen Coup und stellt eine sechsköpfige Truppe verwegener Anzugträger auf die Beine. Um niemandem einen Hinweis auf die wahre Identität der Herren zu geben, tauft der Chef sie auf Mister Pink, Mister Blue, Mister Orange und so weiter. Nach der Lagebesprechung folgt ein Schnitt und die Handlung geht am vereinbarten Treffpunkt nach dem Überfall weiter. Szenen vom Raubzug bekommen Sie im Film nicht zu Gesicht. Nacheinander trudeln die geschundenen Gauner in der verlassenen Lagerhalle ein. Schnell merkt der Betrachter, dass die Aktion gründlich schiefgelaufen ist. Durch eine Verkettung dummer Umstände bekommt sich die Bande dermaßen in die Haare, dass sich die Halunken gegenseitig über den Haufen ballern. Soweit so gut, doch wie will man die komplizierte Geschichte anständig in einem PC-Spiel verwursten? Die englischen Entwickler von Volatile locken mit einer sehr geschickten Lösung.

»Okay, noch zwei Situps, dann machst du Kniebeugen.«

SPIEL FILM!

Im Spiel gibt es 15 Missionen. Vor jedem Einsatz bekommen Sie eine Film-Schlüsselszene aus dem Versteck aufs Auge gedrückt. Die Ausschnitte beschreiben die Original-Handlung in chronologischer Reihenfolge. Na ja, fast, denn der Kinohit arbeitet mit vielen Rückblenden und zieht den Betrachter dadurch tiefer und tiefer in die verstrickte Geschichte hinein. Das Spiel arbeitet mit denselben Mitteln und lebt davon, die im Streifen offen gelassenen Lücken zu füllen. Sie erfahren, was sich am Tatort des verkorksten Diamantendiebstahls abgespielt hat, was für Missgeschicke passierten



Wer sich eine Geisel schnappt und als lebenden Schutzschild benutzt, ist vor den Geschossen der Polizisten nahezu sicher.

Per Tastendruck gehen Sie in Deckung. Jetzt müssen Sie auf den richtigen Moment warten, aus der Deckung schnellen und treffen.

und warum der eine oder andere Charakter nicht im Unterschlupf auftauchte. Mehr Informationen dazu entnehmen Sie dem Extrakasten „Das musst du nicht wissen!" (Seite 103).

SCHLAPP GEMACHT

Reservoir Dogs ist ein seltsames Spiel. Die Texturen sind so schlapp wie die Reden von Rudolf Scharping und die Animationen erinnern an wilde Breakdance-Einlagen aus den Achtzigerjahren. Vom modernen Grafikstandard ist der Titel so weit entfernt wie Pete Doherty von der nächsten Milchbar. Trotzdem hat der Look etwas Spezielles. *Reservoir Dogs* ist einer jener Titel, bei deren Anblick man sich am Anfang wirklich fürchtet, sie während der Missionen tausendmal verflucht, aber nachts trotzdem nicht schlafen kann, weil man ständig daran denken muss. Das Ding packt einen unbewusst bei den Eiern und lässt einen nicht mehr los. Genau wie der Film. Das gleiche Phänomen lieferte zum Beispiel auch *Der Pate*: Auf den Screenshots präsentiert sich das Mafia-Abenteuer ansprechend, in Bewegung jedoch kommt einem bei der Optik das kalte Grausen. Bei beiden Umsetzungen liegt das hauptsächlich an der lieblosen Konsolenkonvertierung, bei der die Programmierer die Grafik nur minimal an die Möglichkeiten des PCs anpassten. PC-Faschisten flippen hier völlig aus und zerreißen das Spiel in der Luft. Wer sich aber auf die Tücken des Objekts einlässt, erlebt fünf bis sechs unterhaltsame und derbe Stunden. Actionfans bereitet Eidos' virtuelles Blutbad durch die vielen Hintergrundinformationen jedenfalls ein wahres Festmahl.



Die Gewaltdarstellungen im Spiel sind derb und überschreiten oft die Grenze des guten Geschmacks.



Mister Pink, Mister White und Nice Guy Eddie gehen gemeinsam ans Werk. Häufig bekommen Sie Hintergrundinfos in Form von Zwischensequenzen präsentiert.

Testlogbuch
Reservoir Dogs

Brutal, gemein und stumpfsinnig. Genau wie wir.



MISTER BLACK

FREITAG, 04.08.2006 | 9:30 Uhr
Heute ist ein schöner Tag. Ich habe mir zur Vorbereitung gestern noch mal einen romantischen Abend gemacht und mir zum x-ten Mal *Reservoir Dogs* auf DVD angeschaut. Mit meinem aufgefrischten Wissen packe ich die Testversion auf meinen Rechner. Bereits nach drei Stunden bin ich reif für die Klapse.

SAMSTAG, 05.08.2006 | 12:30 Uhr
Habe mich von meiner Verlobten unter falschem Vorwand in die Redaktion geschlichen und sie zu Hause hocken lassen. Irgendwie ist das Spiel ja schon scheiße. Aber da ich eh ein Scheißleben führe, macht mir der rabiate Kram sogar Freude. Am liebsten spiele ich mit Mister Pink, der klingt so witzig, dass mich ständig Lachanfälle packen. Schade, dass bis auf die Stimme von Mister Blonde keiner von den Original-Sprechern dabei ist.

SONNTAG, 06.08.2006 | 14:25 Uhr
Ich habe mir bei dem Spiel wirklich ordentlich Zeit gelassen. Deshalb wundert es mich, dass ich schon den Abspann vor der Nase habe. Hmmm, kein Mehrspieler-Modus, fünf bis sechs Stunden Netto-Spielzeit. Und das für stolze 45 Euro? Enttäuscht gehe ich heim.

MONTAG, 07.08.2006 | 9:30 Uhr
Habe heute Nacht schlecht geschlafen, weil ich die ganze Zeit an das Spiel denken musste. Komisch, das Teil beschäftigt mich mehr als ich gedacht hätte. Zur Sicherheit spiele ich das Gemetzel gemeinsam mit Praktikant Manuel Grundmann noch mal durch. Diesmal sehen wir schon nach knapp fünf Stunden den Endbildschirm.

DIENSTAG, 08.08.2006 | 10:30 Uhr
Der Praktikant ist schlecht gelaunt und wünscht das Spiel zum Teufel. Ach, der weiß halt nicht was gut ist. Na ja, gut ist übertrieben, aber warum nicht mal für ein Weilchen das Hirn abgeben und sinnlos um sich schießen? Wegen der abgefahrenen Thematik fällt es mir leicht, den Artikel zu schreiben. Ich bin mir sicher, dass viele Magazine das Spiel wegen der schlechten Optik zur Sau machen, aber mir ist das egal. Ich bleibe dabei: Film-Fans fressen das Ding.

DAS ROCKT DICH WEG!

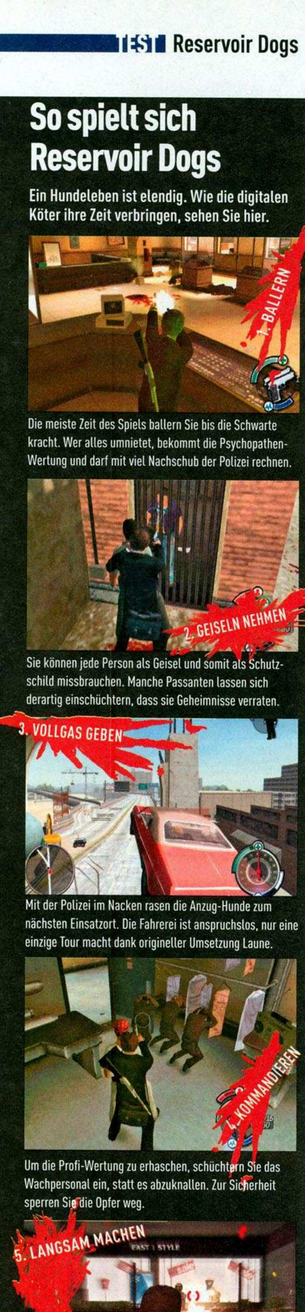


Die Zeitlupe zählt zu den Höhepunkten des Spiels.

DAS KOTZT DICH AN!



Die verkorkste Steuerung sorgt für Verwirrung.





Hier fährt Mister White den schwer verletzten Mister Orange zum Versteck. Die Szene ist eins zu eins aus dem Film übernommen.

NIMM EIN BLUTBAD!
Im Spiel schlüpfen Sie nacheinander in die Rollen der kultigen Charaktere und kontrollieren diese aus der klassischen Verfolgerperspektive. In den ersten Levels schießen Sie sich einen Weg durch die Belegschaft des Juweliers, flüchten durch Hinterhöfe und liefern sich auf dem Weg zum Versteck wilde Autoverfolgungsjagden mit der Polizei. Dabei halten Sie mit Ihrer Waffe einen Monolog und verarbeiten Dutzende Wachmänner zu Hackfleisch. Hier kommt es allerdings auf Ihr Gemüt an. Anständige Menschen meistern die Aufgaben mit weniger Gewalt, lassen Zivilisten außen vor und verhalten sich möglichst unauffällig. Skrupellose Zeitgenossen legen einen Amoklauf nach dem anderen aufs Parkett und hinterlassen eine bluttriefende Spur der Verwüstung, bei der zum Beispiel auch die harmlose Putzfrau dran glauben muss – die Kuh könnte ja Alarm schlagen. Während der Missionen bietet die anfangs schwer zu bedienende Steuerung zahlreiche Möglichkeiten. Nervige Angestellte oder Passanten sind handzahm, sobald Sie ihnen mit der Waffe vor der Nase herumfuchteln. Wählen Sie die Ärmsten einfach mit dem Fadenkreuz an und schon können Sie die Gestalten per Maus durch die Gegend kommandieren, ohne ihnen ein Haar zu krümmen. Falls Ihnen zu viele Feinde auf den Leib rücken, nehmen Sie einen Fußgänger als Geisel und benutzen diese Person als lebenden Schutzschild. Hier zeigt sich *Reservoir Dogs* von seiner brutalen Seite: Sollten die Bullen trotz aller Warnungen nicht die Waffen fallen lassen, verpassen Sie dem Gefangenen eine mit dem Griff des Revolvers und schon schmeißen die Polizisten ihre Wummen weg wie heiße Kartoffeln. Wenn Sie allerdings Ihr Opfer zu häufig malträtieren, bricht dieses leblos zusammen und mit ihm Ihre Deckung. Jetzt wird's richtig schön: Jeder Charakter verfügt über eine Adrenalinleiste. Ist diese durch Geiselnahmen, Einschüchterungsversuche und viele Treffer bis zum Rand gefüllt, dürfen Sie für kurze Zeit in den beliebten Zeitlupen-Modus umschalten: Die Stimmen klingen dumpf und die Optik verschwimmt. Jetzt nehmen Sie in aller Ruhe einen Gegner nach dem anderen aufs Korn. Ist die Bullet Time abgelaufen, folgt eine kurze Zwischensequenz, in der die getroffenen Feinde von Blutfontänen begleitet zu Boden fallen. Die Bullet Time ist eine von zwei Möglichkeiten, die Sie mit vollem Adrenalinbalken auslösen können. Zweite Variante: Jeder Charakter verfügt über eine spezielle Geisel-Exekutions-Bewegung. Diese sind teilweise echt geschmacklos. So schneidet der Psychopath Mister Blonde seinem Opfer kurzerhand das Ohr



Vergleich

El Matador	Reservoir Dogs	Miami Vice
	PRO + CONTRA	PRO + CONTRA
+ Feine Grafik	+ Spinnt die Filmhandlung weiter	+ Jan-Hammer-Soundtrack
+ Interessantes Szenario	+ Coole Spezialmanöver	+ Crockett und Tubbs
– Simples Spielprinzip	– Strunzdummes Spielprinzip	– Übles Gameplay
– Doofe Zwischengegner	– Hässlich wie die Nacht	– Zieht *Miami Vice* in den Dreck
82% EINZELSPIELER	70% EINZELSPIELER	46% EINZELSPIELER

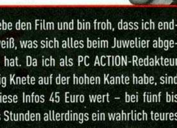










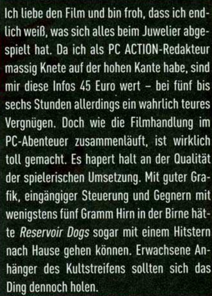


»Startschuss zum 100-Meter-Lauf der Unterschenkelamputierten.«

Bei den wilden Ballereien geraten ab und an Zivilisten in die Schusslinie. Das gibt Punktabzug.

JOACHIM HESSE

Meine Herren! Ein Spiel zu einem der blutigsten Filme der Neunzigerjahre zu programmieren, zeugt von einer gewissen Kaltschnäuzigkeit. Schade, dass die Entwickler offenbar nichts von Tarantinos schwarzhumorigem Zynismus kapiert haben. Statt tiefsinniger Charakterstudien mit derben Einlagen gibt es im Spiel nichts außer den derben Einlagen. Zugegeben, das sorgt eine Weile sogar für Stimmung. Auf Zeitlupe stehe ich seit Herrn Schmärz ohnehin und die Ballereien sind gut inszeniert. Dennoch wirkt alles billig: Gegner schreien wie kleine gequälte Tiere, die Autofahreinlagen sind öde und den Animationen fehlt die Abwechslung. Aber verdammt, ich mag das Spiel trotzdem. Genau wie Herrn Wollner.



RALPH WOLLNER

Ich liebe den Film und bin froh, dass ich endlich weiß, was sich alles beim Juwelier abgespielt hat. Da ich als PC ACTION-Redakteur massig Knete auf der hohen Kante habe, sind mir diese Infos 45 Euro wert – bei fünf bis sechs Stunden allerdings ein wahrlich teures Vergnügen. Doch wie die Filmhandlung im PC-Abenteuer zusammenläuft, ist wirklich toll gemacht. Es hapert halt an der Qualität der spielerischen Umsetzung. Mit guter Grafik, eingängiger Steuerung und Gegnern mit wenigstens fünf Gramm Hirn in der Birne hätte *Reservoir Dogs* sogar mit einem Hitstern nach Hause gehen können. Erwachsene Anhänger des Kultstreifens sollten sich das Ding dennoch holen.

ab, während Mister White den Gefangenen mit Schlägen in die Weichteile zusetzt. Nach so einem Sondermanöver strecken sämtliche Patrouillen im nahen Umkreis die Waffen. Skrupellose Spieler nutzen den Moment, um den Anwesenden eine Kugel in die Pixelbirne zu jagen. Wer jedoch einen auf Massenmörder macht, bekommt am Ende die Quittung. Es gibt nämlich drei Abspänne: Einen für „anständige" Profis, die wenig Blut vergießen, einen für durchschnittlich Kriminelle und einen für Psychos, die alles umnieten, was ihnen vor die Knarre läuft. Die genauen Unterschiede der Endsequenzen verraten wir Ihnen nicht. Nur soviel: Das Spiel löst nach all den Jahren das offene Ende des Films auf und verrät, was mit Mister Pink geschah.

SKRUPELLOS OHNE GRENZEN

Die überzogene Gewaltdarstellung verpasst dem Spiel die nötige Würze. Doch was im Film satirisch-grotesk wirkt, kommt im PC-Spiel reichlich plump über den Bildschirm. Gut, es macht Spaß, sich im Kugelhagel hinter einer Deckung zu verschanzen, nur um im richtigen Moment vorzuschnellen und mit einem Volltreffer den Lebenssaft der Gegner zu verteilen. Mit manchen Waffen wie zum Beispiel der Schrotflinte können Sie aus der Nähe sogar die Pixelbirne von den Schultern ballern und den Körper zuckend zurücklassen. Nach einer ausufernden Ballerei sieht das Szenario aus wie ein Schlachthof. Das mag jetzt interessant klingen, doch während im Film der gezielte Einsatz von Brutaloeinlagen die Szenen geschickt hervorhebt, versinkt das gesamte PC-Spiel in einem einzigen Sumpf der Gewalt und die Massaker verkommen zum grauen Alltag. Außerdem hat man wirklich alles schon deutlich besser in anderen Titeln gesehen. Geschickter Umgang mit der Deckung? *Roque Trooper* zeigt, wie es wirklich geht. Geiseln als lebenden Schutzschild missbrauchen? Funktioniert bei *Splinter Cell 3*, ohne dass Sie dabei einen Knoten in die Finger bekommen. Packende Autoverfolgungsjagden? *GTA: San Andreas* spielt eine Liga höher und sieht dabei besser aus. Unter dem Strich bleiben also der Kultbonus und der Soundtrack, unserer Meinung nach überhaupt einer der besten der Welt.

Ralph Wollner

Info: www.reservoirdogsgame.com



Reservoir Dogs

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	24. August 2006
GENRE	Action
ENTWICKLER	Volatile
VERTRIEB	Eidos
USK-FREIGABE	Keine Kennzeichnung
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
800 MHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HDD, Win 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Jeder Protagonist ist hier ein einsamer Held, genau wie PC ACTION-Redakteure.

PREIS/LEISTUNG	41%
GRAFIK	61%
SOUND	81%
STEUERUNG	62%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Eintöniger Spielablauf	-12%
Umständliche Steuerung	- 8%
Sehr magere künstliche Intelligenz der Gegner	- 6%
Nervige schwer kontrollierbare Autofahrten	- 4%

BEFRIEDIGEND
Ultra-brutales, stumpfsinniges Geballer, das die Handlung des Films weiterstrickt.

70% EINZELSPIELER

»Funken häufig: Polizeiwagen.«

Mister Blonde bringt den gefangenen Polizisten zum Versteck.

Das musst du nicht wissen!

Vorsicht! Falls Sie weiterlesen, erfahren Sie einige Geheimnisse, die Sie vielleicht lieber selbst entdecken wollen.

Im Spiel finden Sie heraus, was im Film nicht gezeigt wurde. Was geschah mit Mister Brown? Wie kam Mister Blue ums Leben? Das PC-Spiel gibt die Antwort. Einer der erschreckendsten Momente ist das Massaker von Mister Blonde. Bereits im Film mokieren sich die an sich hart gesottenen Kollegen über das gnadenlose Vorgehen des abgebrühten Ganoven. Sie sind Zeuge einer fürchterlichen Metzelei im Kaufhaus. Außerdem erleben Sie, wie der arme Polizist in den Kofferraum gelangt und wo Mister Blonde die Cola her hat. Das Sahnestückchen hebt sich *Reservoir Dogs* für das Ende auf: Im letzten Level spielen Sie Zopfträger Mister Blue, der sich einer riesigen Polizei-Übermacht gegenüber sieht. Nachdem er sich eine Weile gegen die feindliche Horden wehrt, macht er in einem alten Kino einen wirklich stilvollen Abgang. Ja, ja, das sind Fragen, die die Welt bewegen.

»Genial! Das erste T-Shirt, das weiß, was Männer denken!«

Das gigantische Burger-Maskottchen will die Stadt in Schutt und Asche legen. Das können Sie natürlich nicht zulassen.

BAD DAY L.A.

Wir werden alle sterben!



Nur keine Angst. Jeder Penner kann die Welt retten. Das ist die Message dieses Spiels. Der Beweis: Sogar wir haben es geschafft.

Nagelknipser sind tödlich. Geben Sie zu, dass Sie diesen Gedanken schon oft hatten, aber niemals auszusprechen wagten. In *American McGee presents Bad Day L.A.* löschen Sie damit Menschen gleich gruppenweise aus. Da es sich dabei aber meist um Zombies und andere böse Kreaturen handelt, ist das ganz in Ordnung. Wer das Böse schändet, den belohnt das Spiel sogar mit „Smileys" (Grinsegesichter). Wer Unschuldige quält oder gar um die Ecke bringt, erhält „Frowneys" (Trauergesichter). Das wiederum beeinflusst die Gefahren-Anzeige. Smileys senken die Anzeige, Frowneys lassen die Leiste in den kritischen Bereich steigen. Gefahr bedeutet in diesem Fall, dass Ordnungshüter, ungescholtene Bürger und irgendwie auch alle anderen richtig sauer werden. Deren Argwohn mündet in Gewalt, die sich dann gegen den Spieler (Sie!) richtet und Ihre Aufgabe nicht gerade einfacher macht. Der Job lautet nämlich: „Rette Los Angeles vor dem sicheren Untergang!"

HELD WIDER WILLEN

Los Angeles' Pechsträhne erleben Sie in der Rolle des Anthony Williams, der irgendwann mal ein erfolgreiches Leben hatte, mittlerweile aber zum Penner verkommen ist. Fast so wie der Verfasser dieser Zeilen. Anthony will eigentlich nur seine eigene Haut retten, als ein mit biologischen Waffen beladenes Flugzeug vom Himmel fällt. Das entweichende Giftgas verwandelt die Menschen in gewalttätige Zombies, die ziellos durch die Gegend rennen, Menschen abschlachten und nur Zerstörung im Sinn haben. Nichts Weltbewegendes eigentlich, denn das kennt man von randalierenden Fußball-Fans ja schon lange. Aber die durchgeknallten Zombies sind nicht das einzige Problem. Da wären zum Beispiel noch Erdbeben, Tsunamis, Meteoritenhagel, Terroristen und Mexikaner! Zu den Sombrero-Trägern kommen wir aber später noch.

FLUCHT AUS L.A.

Bad Day L.A. ist ein Actionspiel, das unorthodox aber sehr linear ist. Mit den „WASD"-Tasten steuern Sie Anthony aus der Verfolgerperspektive durch zehn kriesengeschüttelte Abschnitte der Millionenstadt und versuchen diese so schnell wie möglich zu verlassen. Das wäre mit leeren Händen kaum machbar und deshalb erhalten Sie gleich zu Beginn Mullbinde, Brechstange, Feuerlöscher und Schrotflinte spendiert. Mit der Mullbinde heilen Sie Verwundete, was Smileys einbringt. Klingt logischer als der nächste Satz: Der Feuerlöscher dient der Brandbekämpfung und als Zombie-Heilgerät! Sie schäumen einfach so einen verseuchten Typen ein und schon ist der wieder bei Sinnen – zack! Mit dem Brecheisen auf Gegner einschlagen lohnt unserer Meinung nach nicht, weil es zu langwierig ist. Wir nutzten das nur, um Sachen kaputt zu hauen, die den Weg versperrten. Was man mit einer Schrotflinte anstellt, brauchen wir sicher nicht erst langwierig erklären. Im Laufe Ihrer Flucht erweitert sich das Arsenal um AK-47, Präzisionsgewehr, Flammenwerfer, Raketenwerfer, Molotowcocktails und den guten alten Nagelknipser.

»Tolerante US-Army: Matt Hoffman kann auch im Krieg seinem Hobby nachgehen.«

Stupides Missionsziel: Sie sollen zehn Mexikaner töten. Die wollen nämlich die USA erobern.

»Coole Bühnenshow: 50 Cent und G-Unit.«

Diese Gangster wollen das herrschende Chaos ausnutzen, um sich zu bereichern.

So spielt sich Bad Day L.A.

Als Weltenretter haben Sie ein relativ abwechslungsarmes Dasein. Sehen Sie selbst.



Wir lachten wirklich nonstop. Das Spiel ist voller witziger Details. Hier greift ein Knacki mit einem Schwertfisch an.



Brennende Menschen löschen, Zombies heilen, Verwundete verarzten und so weiter. Gute Taten bringen Smileys ein!



Nicht nur mit Ihren Waffen zerlegen sie Feinde: Stationäre Geschütze wie dieses helfen zusätzlich.

SIND SIE NOCH ZU RETTEN?

Sie eilen also durch die Straßen, helfen Verwundeten, pusten Feinde aus den Latschen, stoppen Plünderer und fragen nach dem Weg – weil Sie keinen Stadtplan besitzen und somit auch keine Karten-Option im Spiel verfügbar ist. Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste Passanten an, daraufhin erscheint ein großer Pfeil, der Ihnen die Richtung weist. Wer zu viel Mist baut, Unschuldige verletzt oder gar killt, erhält verständlicherweise keine freundliche Wegbeschreibung und findet fortan selbst heraus, wo es lang geht. Unabhängig davon kommen Sie regelmäßig an Stellen, wo es nicht weiter geht. Zum Beispiel ziemlich zu Beginn, wenn Sie mit einem Krankenwagen flüchten sollen, doch Fahrer und Schlüssel fehlen. Also suchen Sie die Umgebung nach Mr. Driver ab. Ein anderes Mal sollen Sie Hydranten abdrehen, damit die Feuerwehr einen Brand löschen kann, der den Weg versperrt. Dann wieder gilt es Erdbebenopfer zu bergen, um einer Tussi zu beweisen, dass Sie ihrer Hilfe würdig sind. All diese Missionsziele sind immer durch kurze Zwischensequenzen in die Geschichte eingebunden, die manchmal ganz lustig und oft einfach zum Totlachen sind. Wenn Anthony etwa ein vollgeschissenes Baby retten soll und dieses mit einem gezielten Tritt zurück zur Mutter befördert. Vom Stuhl gefallen sind wir, als es um die Rettung eines Herzinfarkt-Opfers ging. Als Erste-Hilfe-Experten taten wir sofort das Richtige: Einfach mit Schmackes auf dem Oberkörper des beinahe Toten herumspringen! Fast noch lustiger als die Stampf-Herzmassage ist die Tatsache, dass der Typ diese Tortur überlebt. Wen wundert es da, dass in diesem Spiel so mancher lieber sterben würde, als sich von Ihnen helfen zu lassen? Dass die Bewohner von Los Angeles im Allgemeinen recht wenig von Ihnen halten, bekommen Sie an allen Ecken zu hören. Die Dialoge sind allesamt ziemlich derb, zynisch und haben fast immer einen sehr sozialkritischen Unterton. So hörten wir im Hintergrund einen Nichtspielercharakter jammern,

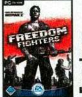
Vergleich



GTA: San Andreas

PRO + CONTRA
- + Gigantische Spielwelt
- + Massig Abwechslung
- + Enorme spielerische Freiheit
- − Durchwachsene KI

92 % EINZELSPIELER



Freedom Fighters

PRO + CONTRA
- + Brachiale Nonstop-Action
- + Fantastischer Soundtrack
- − Zu wenig Abwechslung
- − Ziemlich lineare Levels





Bad Day L.A.

PRO + CONTRA
- + Abgefahrene Story
- + Pechschwarzer Humor
- − Eintöniges Spielprinzip
- − Technisch veraltet





>>Der neueste Trend: Extrem-Knutschflecking.<<

Die Zwischensequenzen sind nicht nur ziemlich lustig, sondern auch derb, wie man hier sieht.



>Das ist der Beweis: Jesus war schwarz!<<

Mit dem tödlichen Nagelknipser schalten Sie Feinde gleich im Dutzend aus.

dass Präsident Bush uns ja schon längst vor so etwas gewarnt habe. An dieser Stelle sollte man nicht unerwähnt lassen, dass *Bad Day L.A.* bis auf deutsche Untertitel komplett in Englisch abläuft. Wir sind froh darüber, denn schon die Untertitel haben stellenweise nicht viel mit der Sprachausgabe gemein. Da wird der „Dirty Buttplug" schon mal zu einer „vollgeschissenen Windel". Jedenfalls hat man das Gefühl, dass *Bad Day L.A* vor allem einem Zweck dient: mit dem amerikanischen System abzurechnen und der Gesellschaft den Spiegel vorzuhalten. Hier gibt es Drogendealer, die Stoff an Schulkinder verchecken, Mexikaner, die das Chaos nutzen, um in die USA einzumarschieren und endlich das reiche Nachbarsland zu erobern. Die Freiheitsstatue propagiert den Genuss von „Freedom Fries" und die Grenzen zwischen Gut und Böse sind seeeeehr fließend. Völlig unrealistisch ist der comicartige Grafikstil, der entfernt an die Cel-Shading-Optik von Ubisofts *XIII* erinnert. Das gibt dem Teil beinahe einen surrealen Touch und sieht stellenweise einfach scheiße aus. Da gibt es nichts schönzureden und auf den Stil allein kann man das auch nicht schieben. Auch Comicgrafik sollte nicht mit grobpixeligen Texturen und Detailarmut anlanden.

KLICK, KLICK, KLICK!

Viele Vorschauen vergleichen das Spiel mit Rockstars *GTA*-Reihe. Der Vergleich hinkt, denn bis auf die Tatsache, dass Sie durch die Straßen rennen, ballern und anarchistische Tendenzen ausleben, gibt es keine Parallellen. *GTA* ist ein riesiger Spielplatz, während Sie in *Bad Day L.A.* durch relativ begrenzte Areale eilen und praktisch immer das Gleiche tun. Hin und wieder bemannen Sie aber auch stationäre Geschütze und spielen *Moorhuhn* und auch diverse Bossgegner lockern das Geschehen auf. KI-Kollegen begleiten Sie sogar, die sie mittels der „F"-Tasten wechseln können. Darunter finden sich unter anderem ein dauer-kotzendes Zombie-Kind und ein Kettensäge schwingender Latino, der die Klappe nicht halten kann. Doch 85 Prozent der Spielzeit rennen Sie halt von A nach B und klicken hier und da die Maustaste – um jemanden zu töten, zu heilen, zu löschen oder irgendwas zu aktivieren. Gute Taten bringen die erwähnten Smileys, schlechte Frowneys. Sie können weder in Deckung gehen, noch ist das Blocken oder Schleichen mög-

INTERVIEW

„ICH GLAUBE, DAS ENDE DER WELT, SO WIE WIR SIE KENNEN, IST NAH."

American McGee, Miterfinder von *Doom* und *Quake*, Erschaffer des Meisterwerks *Alice* und Selfmade-Mann über die Apokalypse, Perspektivlosigkeit und *Bad Day L.A.*

>>Er spielte mit Berti Vogts die berühmte Szene aus Casablanca nach.<<

American McGee ist schon seit 13 Jahren im Geschäft. Hoffentlich liefert er irgendwann wieder einen Knaller!

PC ACTION Mr. McGee! Wer oder was sind Sie?
AMERICAN MCGEE: Ein Spieldesigner und Autor, der seit 13 Jahren in der Spiele-Industrie arbeitet.

PC ACTION Was war der schlimmste Tag Ihres Lebens?
AMERICAN MCGEE: Schwer zu sagen. Wenn ich so zurückblicke, dann entpuppten sich einige schlimme Ereignisse im Nachhinein doch als gute Sache. Im Alter von 16 Jahren war ich gezwungen, die Schule zu verlassen und schlug mich auf eigene Faust durch. Ich hätte zum Beispiel Automechaniker werden können und wäre jeden Tag ölverschmiert nach Hause gekommen. Ich hatte null Perspektiven. Dann traf ich plötzlich John Carmack, Gründer von id Software. Er bot mir einen Job an und der Rest ist Geschichte. Die Schule verlassen zu müssen, ist ja eigentlich etwas Negatives. Doch es verwandelte sich letzlich in eine gute Sache. Mittlerweile versuche ich alle Geschehnisse von dieser Warte aus zu betrachten.

PC ACTION Glauben Sie, dass der durchschnittliche Spieler zu dumm ist, um Ihre Arbeit zu schätzen?
AMERICAN MCGEE: Ganz sicher nicht! Spieler sind meist sehr intelligent. Deswegen habe ich dieses Spiel gemacht, in dem es um tiefe Ängste geht. Zum Beispiel die Angst um die Freiheit.

PC ACTION *Bad Day L.A.* dreht sich im Endeffekt um den Weltuntergang, wenn man so will. Glauben Sie, dass das Ende der Welt nah ist? Wäre das sogar wünschenswert, damit wir alles neu aufbauen und richtig machen können?
AMERICAN MCGEE: Ich glaube, das Ende der Welt, so wie wir sie kennen, ist nah. Es kann einfach nicht so weitergehen, wie es seit Jahrhunderten läuft. Der Planet und auch die Menschheit halten die gegenwärtige Situation nicht mehr lange aus. Eventuell endet alles mit einer Chance des Neubeginns. Wäre interessant zu wissen, wie die Menschheit diese Chance nutzt.

PC ACTION Wenn jemand *Bad Day L.A.* als weiteren *GTA*-Klon bezeichnen würde ...
AMERICAN MCGEE: ... dann würde ich sagen, dass *GTA* auch nur ein weiterer *Zelda*-Klon ist und diese Person absolut keine Ahnung von meinem Spiel hat.

PC ACTION Wo liegt dann Ihrer Meinung nach die Zukunft der Spiele: Innovation oder „Copy and paste"?
AMERICAN MCGEE: Die Big Player wie Sony, Microsoft, EA und so weiter werden weiterhin erfolgreiche Sachen recyceln. Zumindest, bis dieses Geschäftsmodell keine Kohle mehr abwirft. Nintendo bleibt innovativ und kleinere Spieleschmieden müssen es eigentlich allein schon deshalb sein, weil sie sonst nicht überleben können.

PC ACTION Könnte jemand, der so untalentiert ist wie ich, auch Spiel-Designer werden?
AMERICAN MCGEE: Jeder kann das tun, was er sich in den Kopf gesetzt hat. Allerdings muss man erst mal damit aufhören, sich selbst als untalentiert anzusehen. Jeder kreiert seine eigene Realität. Zuerst im Kopf. Hält man sich für nicht begabt, wird diese eingebildete Nichtbegabung irgendwann zur Realität.

PC ACTION Frogster, die *Bad Day L.A.* in Deutschland vertreiben, bezeichnen das Spiel als Comedy-Action-Adventure. Haben Sie ein neues Genre erfunden?
AMERICAN MCGEE: Ob ich ein neues Genre erfunden habe, wird die Zukunft zeigen. Ich würde unser Spiel eher als politisch motiviertes Comedy-Action-Ding bezeichnen. Auf jeden Fall hat es so etwas noch nicht gegeben.

PC ACTION Warum glauben so viele Menschen an Gott, aber nicht an Ufos? Schließlich gibt es in beiden Fällen keinen echten Beweis für die Existenz.
AMERICAN MCGEE: Den Menschen wird beigebracht, dass sie an etwas glauben müssen. Nicht an sich selbst, sondern an etwas Übergeordnetes. Das bringt uns wieder zu der Frage zurück, ob jeder Mensch ein Spiel-Designer werden kann. Das Letzte was Institutionen wie Kirchen und Regierungen wollen, sind Menschen, die an sich selbst glauben. In erster Linie sollst du dein Vertrauen in die allmächtige Kirche und den Staat investieren. Außerdem bieten Ufos einfach nicht die gleiche seelische Unterstützung wie Gott. (lacht)



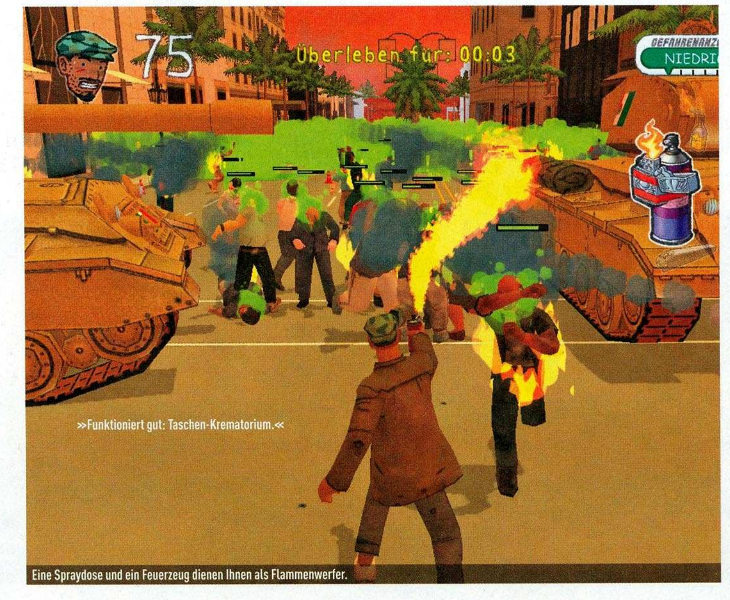
Hin und wieder bemannen Sie stationäre Geschütze, das dient der Abwechslung.

lich – so ist selten Fingerspitzengefühl gefragt. Abwechslungsreicher wäre es gewesen, wenn etwa das Verbinden von Verwundeten oder das Heilen von Zombies mehr vom Spieler abverlangte, als sich vor eine Person zu stellen und einfach nur den Maus-Button zu klicken. Das alles hätte man gut in ein Minispiel verpacken können, ähnlich dem Schlösser knacken in *Splinter Cell* oder *Oblivion*. Man muss ganz klar sagen: *Bad Day L.A.* profitiert von seinem Humor und der Andersartigkeit, nicht vom Spielgerüst. Das ist nämlich isoliert betrachtet äußerst dünn, was nicht nur an der Linearität und der mangelnden Abwechslung liegt. Die Gegner-KI ist Durchschnitt, darüber hinaus tauchen die Typen häufig aus dem Nichts auf. Resultat: Sie erleiden ständig unfaire Treffer. Dass geübte Spieler das Teil in nicht einmal fünf Stunden abgehandelt haben, trägt sicher auch nicht zur allgemeinen Erheiterung bei.

EXPERIMENTELL

Kann man einen Titel gut finden, wenn er spielerisch gesehen nicht so viel bietet, aber die Inszenierung dafür total witzig und erfrischend anders ist? Das ist eine Frage, die man in diesem Fall nicht allgemeingültig beantworten kann. Wer auf pechschwarzen Humor steht und gern zwischen den Zeilen liest, fühlt sich von all den Anspielungen und Seitenhieben blendend unterhalten und spielt *Bad Day L.A.* trotz der spielerischen Mängel gern durch. Weniger ausgeflippte Naturen haben wahrscheinlich schon nach den ersten zehn Minuten keinen Bock mehr. Man muss den Entwicklern Respekt dafür zollen, dass hier nicht einfach tausendmal Gesehenes recycelt wurde, aber das nächste Mal sollten die Verantwortlichen etwas mehr auf die spielerischen Qualitäten achten. Ahmet Iscitürk

Info: www.enlight.com/bdla



Eine Spraydose und ein Feuerzeug dienen Ihnen als Flammenwerfer.



AHMET ISCITÜRK

Wann hat Ihnen ein Eichhörnchen zum letzten Mal wertvolle Tipps gegeben? Wurden Sie schon mal von jemandem angegriffen, der mit einem Schwertfisch bewaffnet war? In *Bad Day L.A.* gibt es nichts, was es nicht gibt. Hmm, Moment mal. Wenn es etwas, das es nicht gibt, hier nicht gibt, dann gibt es das ja gar nicht, oder? Mein Gehirn ist leider nicht fähig, dieses Paradoxon zu erfassen. Genauso wenig verstehe ich die Tatsache, dass man diesem viel versprechenden Titel nicht etwas mehr Feinschliff verpasste. Es fehlen mir einfach die steuerungstechnischen Finessen und spielerischen Herausforderungen! Trotzdem hab ich *Bad Day L.A.* gern durchgespielt, weil ich einfach neugierig darauf war, was für kranke Sachen da noch kommen.



RALPH WOLLNER

Wenn es heute noch so etwas wie Underground-Spiele mit „Leck mich am Arsch"-Flair gibt, dann ist *Bad Day L.A.* ganz vorn mit dabei. Das Teil ist Punkrock pur, nimmt kein Blatt vor den Mund und ist auf jeden Fall einzigartig – zynisch, unterhaltsam, gesellschaftskritisch. Aber genau diese Tiefsinnigkeit vermisse ich bei der Spielbarkeit. Nicht nur bei Schießereien habe ich das Gefühl, Können ist nicht so von Bedeutung. Da Sie einfach nur einen Knopf drücken, um Brennende zu löschen oder Verwundete und Zombies zu heilen, stellen diese ständig zu erledigenden Nebenaufgaben keine Herausforderung oder Abwechslung dar. *Bad Day L.A.* ist in meinen Augen ein gerade noch gutes Spiel, aber mit genialem Drumherum!



Bad Day L.A.

PREIS Ca. € 35,-
TERMIN 24. August 2006

GENRE	Action
ENTWICKLER	Enlight
VERTRIEB	Frogster/Brigade
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1, 8 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Windows 98, DirectX 8 oder höher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Den Job erledigen Sie ganz allein. Kein Mehrspieler-Modus!

PREIS/LEISTUNG	68%
GRAFIK	62%
SOUND	71%
STEUERUNG	70%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Zu wenig Missionen	-10%
Nicht genug Abwechslung	-10%
Kaum spielerische Herausforderungen	- 5%
Der coole Comicstil leidet unter der schwachen Technik	- 5%

BEFRIEDIGEND
Sympathische Anarcho-Action, der es an Schliff und Spieltiefe mangelt.

70%
EINZELSPIELER

Ein Triceratops- und ein Tyrannosaurus-Rex-Titan treffen in einem gewaltigen Kampf aufeinander.

»Entschuldigung, welche Urzeit haben wir denn?«

PARAWORLD

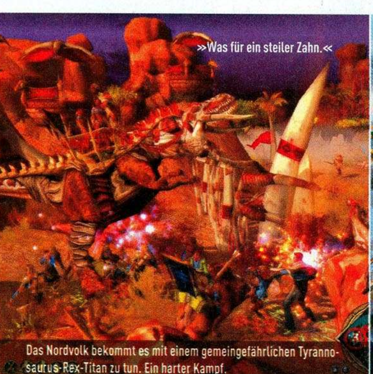
Alles auf Echs

Reiten Sie auf gewaltigen Sauriern dem Feind entgegen und machen Sie ihm mit den Kanonen auf Ihren Dinos schnell den Garaus.

Die Erde erzittert. Donner dröhnt durch die Luft. Plötzlich erscheinen riesige Hörner hinter dem Hügel. Ein gigantischer Triceratops reckt den Kopf in die Höhe. An seiner Schnauze glitzert eine scharfe Klinge im Licht. Mit einem markerschütternden Brüllen stürmt der Titan auf die zitternde Meute Speerträger zu. Diese weichen keinen Schritt zur Seite. Als das Ungetüm durch die Reihen prescht, bohren sich die Metallspitzen der Verteidiger in sein Fleisch. Verzweifelt gibt der Kommandant den Befehl an die Bogenschützen. Rasiermesserscharfe Geschosse pfeifen durch die Luft. Getroffen bäumt sich der Triceratops auf. Seine gigantischen Vorderpranken krachen zu Boden. Einer der Krieger krümmt sich schwer verwundet. Doch plötzlich umgibt ihn ein gelber Schimmer, eine unsichtbare Kraft hebt ihn empor, heilt ihn, verleiht ihm neue Kräfte. Gestärkt stürzt er sich wieder in den Kampf, als ein Baryonx an ihm vorbeirennt. Der Kampf geht in die nächste Runde.

DINO-ZOFF

Von Menschen gerittene Dinosaurier mit Kanonen auf dem Rücken, Dampfpanzer und riesige Schildkröten, auf denen Truppen zum Schlachtfeld schippern. Malerische Dschungel, Eislandschaften und heiße Wüsten. Die Welt von *Paraworld* verdient die Bezeichnung abgedreht. Doch auch hier erwartet Sie das, was in jedem Strategiespiel auf dem Plan steht: massenhaft Schlachten. Aber wie sind Sie in diese Welt geraten? Die Geschichte präsentiert sich nicht unbedingt als der Höhepunkt des Spiels. Während der Einführungssequenz, die in etwa so sehr vor Spannung strotzt wie die nächtlichen Sexy-Sport-Clips auf DSF, erfahren Sie nicht wirklich viel. Drei Hansel werden mit einer Kiste über einer Insel abgeworfen und finden sich plötzlich in einer Welt voller Dinos und Wikinger wieder. Natürlich möchten die Protagonisten wieder nach Hause, schließlich wollen sie nicht als Saurierfutter enden. Falls Sie diese bombastische Hintergrundgeschichte ähnlich wie uns in wilde, hemmungslose Ekstase versetzt, stürzen Sie sich jetzt mit uns in die ersten Missionen. Als hät-



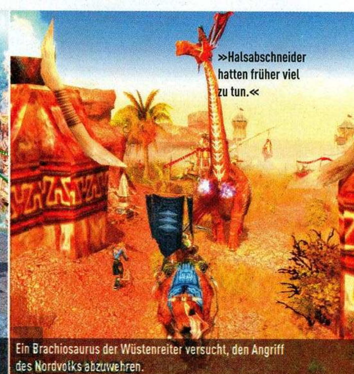
»Was für ein steiler Zahn.«

Das Nordvolk bekommt es mit einem gemeingefährlichen Tyrannosaurus-Rex-Titan zu tun. Ein harter Kampf.



»Fährt jetzt Pakete aus: Postzilla.«

Ein Seismosaurus-Titan des Drachenclans macht in der eisigen Landschaft Kleinholz aus einer Basis des Nordvolks.



»Halsabschneider hatten früher viel zu tun.«

Ein Brachiosaurus der Wüstenreiter versucht, den Angriff des Nordvolks abzuwehren.

So spielt sich Paraworld

Gewaltige Dinosaurier in die Schlacht zu schicken hat schon was und hebt sich positiv von den Szenarien anderer Echtzeit-Strategiespiele ab. Um ans Ziel zu gelangen, sollten Sie folgende Dinge beachten:



1 AUFBAUEN

Ohne Basis läuft nichts. Also rekrutieren Sie Arbeiter, die Rohstoffe sammeln und damit Gebäude errichten. Das geht recht flott, sodass keine langen Wartezeiten aufkommen.

2 NIEDERMÄHEN

Ohne Schlachten wäre ein Strategiespiel gar nichts. Deswegen schicken Sie in *Paraworld* fette Saurier zu den Feinden, die diesen ordentlich einheizen. Ohne eine gute Strategie kommen Sie aber nicht weit.



3 EINSACKEN

Helden stellen nicht nur die stärksten Einheiten dar, sie sind auch die Einzigen, die Artefakte aufnehmen können. Schicken Sie Ihre Recken also los, die wertvollen Gegenstände zu suchen.



4 AUFSTEIGEN

Um Ihre Armee schlagkräftiger zu machen, verbessern Sie Ihre Einheiten mithilfe des Army-Controllers und Schädelpunkten. Natürlich sollten Sie die starken Helden als Erstes in eine neue Stufe bringen.

ten Sie es geahnt, brauchen Sie natürlich zunächst einmal eine Basis, denn ohne Dach über dem Kopf fehlt einfach was. Also stampfen Sie mithilfe der netten Arbeiter Hütten, Haupthäuser, Barracken, Tempel und Dinofarmen aus dem Boden.

EIN KLASSIKER

Um für Krieger, Saurier und weitere Gebäude zu sorgen, bauen Sie nebenbei noch Holz und Stein ab und versorgen Ihre Bewohner mit Nahrung. Denn mit leerem Magen kämpft es sich schlecht. Klingt bekannt? Nun, die Entwickler von *Paraworld* sehen ihr Spiel bewusst als klassische Echtzeit-Strategie. Fans von *Warcraft 3* und Co. legen also ohne Startschwierigkeiten los. Das Spiel trumpft richtig auf, wenn Sie Ihre ersten Saurier züchten und sie zum Feind schicken. Zoomen Sie mit der Kamera direkt an das Geschehen, erkennen Sie sich im Wind wiegende Blumen. Die einzelnen Blätter der Bäume bewegen sich und die Sonne spiegelt sich auf dem wunderschönen Wasser wider. HDR-Beleuchtung und Pixel Shader sei Dank. Allerdings meinten es die Entwickler mit der Vegetation etwas zu gut. Hin und wieder verdecken Bäume Erzvorkommen, was in eine mühselige Suche ausartet. Der atmosphärische Soundtrack begleitet Sie auf Ihren Wegen und trumpft mit rasanten Trommeleinlagen auf, wenn irgendwo eine Schlacht beginnt. Da kommt das Blut in Wallung. Je nach Volk erfreuen unterschiedliche Klänge Ihre Lauscher. Genau! Im Laufe der Kampagne mit ihren 16 Missionen kämpfen Sie Seite an Seite mit dem Nordvolk, den Wüstenreitern und dem Drachenclan, nur um hinter das Geheimnis der mysteriösen vierten Rasse zu kommen. Birgt sie etwa die Antwort auf die Frage, die sowohl unsere Helden als auch orientierungslose Frauen seit jeher plagt: Wie komme ich bloß wieder nach Hause? Das müssen Sie schon selbst herausfinden, verehrte Leser.

ÖFTER MAL WAS NEUES

Jedes Volk wartet mit anderen Einheiten und Gebäuden auf. Die Wüstenreiter etwa haben Hummeln im Hintern und bleiben nicht auf einem Fleck. Daher bewegen Sie Ihre Basis mit sich mit. Ganz nützlich, wenn der Feind angreift und plötzlich an einer leeren Stelle angelangt, an welcher

Sie leben!

Viele Menschen denken, Dinosaurier seien vor Millionen von Jahren ausgestorben. Wir haben aber noch lebende Vertreter ihrer Art aufgestöbert.

Wohlgenährto-Saurus



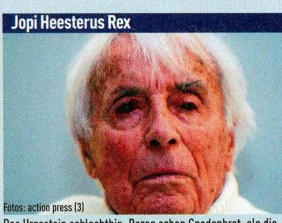
Hatte vor 65 Millionen Jahren einen noch fülligeren Körperumfang. Als seine Artgenossen langsam dahinsiechten, fraß es seinen Kollegen die letzten Reserven weg, was sein Überleben sicherte. Noch heute zehrt er deshalb von seinen üppigen Fettpolstern, obwohl er nur noch ein Schatten seiner Selbst ist.

Schwuletto-Saurus



Dieses Exemplar konnte durch gentechnische Überlegenheit seine Art trotz der Neigung zu gleichgeschlechtlichen Partnern erhalten, indem er sich über Millionen von Jahren selbst klonte. Da das seine gesamten Ersparnisse aufbrauchte, überfiel er Banken, musste untertauchen und moderiert heute unter dem Decknamen Barney eine zweifelhafte Kindersendung.

Jopi Heesterus Rex



Fotos: action press (3)

Das Urgestein schlechthin. Bezog schon Gnadenbrot, als die Echsen das Licht der Welt erblickten, und finanziert seinen feudalen Altersruhesitz als Entertainer mit Auftritten in diversen Altersheimen und Beerdigungsinstituten.

PC ACTION-Testlogbuch
Paraworld

Warum dieses Strategiespiel trotz hanebüchener Geschichte und ein paar KI-Mängeln gut ist.

ANDREAS BERTITS



DONNERSTAG, 27.07.2006 | 11:36 Uhr
Kommt es oder kommt es nicht, das ist hier die Frage. Was? *Paraworld* natürlich! Auf Anfrage bei Entwickler SEK erfahre ich, dass die eigentliche Testversion erst in der Woche vom 14. August bei uns eintrudeln soll. Etwas zu spät für einen Test, da das Heft zu diesem Zeitpunkt schon in der polnischen Druckerei durch die Walzen läuft – und ich nebenbei in meinem wohlverdienten Urlaub hoffentlich in der Sonne schmore. Schließlich wird eine Einigung erzielt. Wir bekommen eine Version zum Test, die allerdings noch keinen finalen Status hat. Beispielsweise wird diese Version komplett in Englisch sein und auch kleinere Programmfehler sollen wir gnädig behandeln. Ja, klar – muharharharhar.

MONTAG, 31.07.2006 | 10:24 Uhr
Ist es schon da? Nein. Scheiße.

DIENSTAG, 01.08.2006 | 10:25 Uhr
Ist es schon da? Nein. Scheiße.

MITTWOCH, 02.08.2006 | 9:45 Uhr
Ein Paket trudelt bei mir ein. Gierig reiße ich es auf, so wie letzte Nacht den BH meiner Frau. Es ist *Paraworld*! Während aus dem Nichts eine Fanfare erklingt, denke ich mir „Na dann, auf in die Schlacht!" und beginne mit der Installation. Immerhin habe ich nicht viel Zeit und muss mich sputen. Während die Installation läuft, rufe ich mir noch mal alle Saurierarten ins Gedächtnis, die mir aus meiner Schulzeit einfallen: Tyrannosaurus Rex.

MITTWOCH, 02.08.2006 | 12:15 Uhr
Als ich Kollege Brehme das merkwürdige Intro zeige, bricht er lachend auf dem Fußboden zusammen. Gut, ich bin also nicht der Einzige, der es nicht ganz so doll findet. Egal, es kommt ja auf die innere Werte an. Auf Nachfrage erfahre ich, dass es noch nicht das echte Intro sei, sondern nur die Einführung in die Kampagne ... Aha ... Ich plätte mal ein paar Dinos.

MITTWOCH, 02.08.2006 | 23:59 Uhr
Mittlerweile bin ich bei der siebten Mission angelangt. Abgesehen davon, dass hin und wieder Gegner nicht reagieren und die Missionen wirklich etwas abwechslungsreicher hätten ausfallen können, gefällt mir dieses Spiel. Grafisch haut es mich echt vom Hocker und die unglaublichen Dinos mit montierten Miniguns machen Laune. Ich bin müde. Ich glaube, ich frage meine Frau noch nach Sex *[Anm. d. Chefred.: Betteln ist das Wort, das dir nicht eingefallen ist]* und gehe dann ins Bett.

DONNERSTAG, 03.08.2006 | 13:21 Uhr
Lothar Schmitt vom Entwicklerstudio SEK besucht die Redaktion. Er will doch wohl nicht die Wertung wissen? Glücklicherweise nicht. Ich spiele weiter. Bald sollte ich die Einzelspieler-Kampagne gemeistert haben.

SONNTAG, 06.08.2006 | 14:44 Uhr
Ich kann Herrn Brehmes Weinen beinahe hören, als ich im Mehrspieler-Modus mit meinem Seismosaurus-Titan seine Basis in Schutt und Asche lege! Da sieht man eben, wer der King ist.

DAS ROCKT DICH WEG!

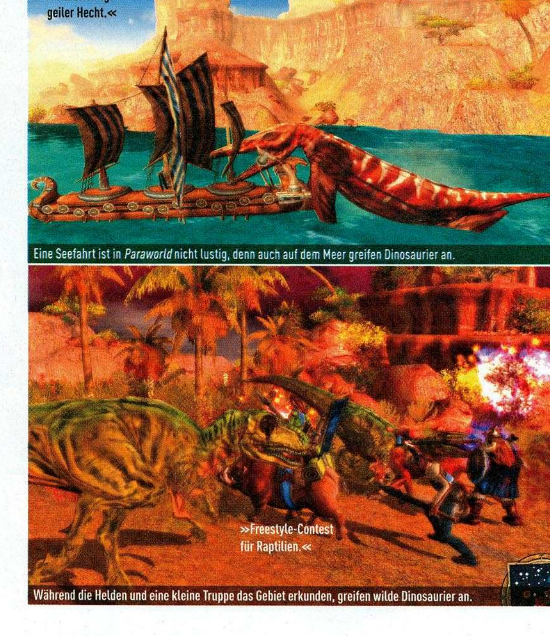


Die riesigen Saurier-Einheiten in die Schlacht zu schicken macht richtig Laune.

DAS KOTZT DICH AN!



Die Geschichte wirkt aufgesetzt und teilweise an den Haaren herbeigezogen.



Eine Seefahrt ist in *Paraworld* nicht lustig, denn auch auf dem Meer greifen Dinosaurier an.

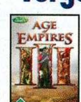
Während die Helden und eine kleine Truppe das Gebiet erkunden, greifen wilde Dinosaurier an.

der Späher kurz zuvor noch Gebäude ausmachte. Schnell greifen Sie dann von hinten an und schauen in überraschte Gesichter, wenn Ihre Dinos die verdutzten Feinde kurzerhand zerfleischen. Zu blutig stellt das Spiel die Szenen nicht dar, doch hin und wieder spritzt schon mal roter Pixelsaft durch die Gegend. Erledigte Gegner hingegen verabschieden sich per eingebauter Selbstbeerdigungsfunktion schnell in den Boden.

IMMER DASSELBE

Hört sich so weit doch gut an. Sogar auf lange Wartezeiten verzichten Sie, denn der Aufbau einer Basis geht flott vonstatten. So haben Sie alsbald eine große Armee, mit der Sie sich in Richtung der Feinde begeben – und zwar in jeder Mission. Denn besonders abwechslungsreich gestalten sich die Aufgaben nicht. Fast immer gilt es, die feindliche Basis zu zerlegen. Den Weg dorthin nehmen Ihre Dinos meist mit Bravour. Haben die Entwickler es also endlich geschafft, eine vernünftige Wegfindung zu programmieren? Nicht direkt. Alle Kreaturen sind permeabel. Für diejenigen, die genau wie unser Textchef Willi die Bedeutung nicht kennen, hier die Erklärung: Permeabel bedeutet durchlässig. Alle Figuren laufen im Spiel durch

Vergleich






Age of Empires 3	Rise of Nations: Rise of Legends	Paraworld
PRO + CONTRA	PRO + CONTRA	PRO + CONTRA
+ Fantastische Grafik	+ Frisches Szenario	+ Neues Szenario
+ Super Mehrspieler-Modus	+ Spannende Geschichte	+ Beeindruckende Grafik
− Langweilige Geschichte	− Mäßige Wegfindung	− Schlechte Geschichte
− Teilweise lahme Missionen	− Gleiche Missionsziele	− Stets ähnliche Missionen



EINZELSPIELER



EINZELSPIELER



EINZELSPIELER



Ein gewaltiger Triceratops-Titan räumt kräftig unter den Angreifern des Nordvolks auf.

andere hindurch. Dadurch verhaken Sie sich nicht gegenseitig. Geschickt, macht aber in Aktion optisch einen sehr, sehr merkwürdigen Eindruck – vor allem bei den Dinosauriern. Glücklicherweise geht es auch ohne: In der uns vorliegenden und zum Test freigegebenen Version waren so gut wie alle Missionen nur mit Bogenschützen und normalen Kriegern zu schaffen. Während die Kämpfer Feinde in Scharmützel verstrickten, ballerten ihnen die Schützen von hinten die virtuelle Grütze aus den Polygonköpfen. Hier sollten die Entwickler noch nachbessern. Abgesehen von diesen überstarken Einheiten greift trotzdem das Stein-Schere-Papier-Prinzip. Wie in der Spielszene am Anfang beschrieben, eignen sich etwa Speerträger besser gegen mächtige Dinos als ein schnöder Kämpfer.

KLEINES DUMMERCHEN

Durch eine besonders hohe Intelligenz zeichneten sich die computergesteuerten Feinde im Test nicht aus. Manchmal wehrten sie sich überhaupt nicht oder griffen lieber eine längst verlassene Basis an, anstatt uns auseinander zu nehmen – in unserer Version übrigens ein hervorragender Trick, die KI auszutricksen. Apropos Intelligenz: Ihre grauen Zellen sollten Sie dringend im Umgang mit dem Army Controller aktivieren. In diesem sehen Sie alle Ihre Einheiten und können sie schnell in den nächsten Level hieven, vorausgesetzt Sie besitzen genug Schädel. Diese Knochenköpfe erhalten Sie durch Kämpfe. Bogenschützen in Stufe fünf etwa agieren somit wesentlich stärker als dieselben auf Stufe eins. Um verbessert zu werden, eignen sich natürlich besonders die Helden. Diese sehr starken Einheiten erhalten pro Stufe neue Spezialfähigkeiten und fügen dem Volk, dem sie gerade angehören, einzigartige Truppen hinzu. Außerdem sacken die Kerle besondere Artefakte ein, die den Truppen unter anderem mehr Lebenspunkte oder eine höhere Kampfkraft verleihen. Achten Sie auf diese Recken also nicht nur mit einem Auge! Segnet einer der Helden das Zeitliche, holen Sie ihn einfach in einer Taverne wieder zurück ins Land der Lebenden – Alkohol belebt ja bekanntlich die Geister. Wieso Harald Juhnke allerdings noch nicht von den Toten auferstanden ist, verstehen wir auch nicht. Wem die KI-Schnitzer auf den Senkel gehen, der sollte den Mehrspieler-Modus anwerfen. Denn gegen bis zu sieben menschliche Mitspieler machen die Dino-Schlachten mehr Spaß. Vor allem der interessante Defender-Mode schafft Abwechslung. Während eine arme Sau seine Basis verteidigt, greifen zwei Halunken ununterbrochen an. Eine Situation, in der sich zwar jede Pornodarstellerin wohl fühlen würde, betroffene Spieler aber deutlich dran zu knabbern haben. Deathmatch und Domination runden das Paket ab. Übrigens schicken Sie nicht nur die drei Haupthelden aus der Einzelspieler-Kampagne in die spaßigen Mehrspieler-Gefechte. Aus neun Heroen wählen Sie Ihren Liebling, der auch von Volk zu Volk andere Spezialkräfte einsetzt.

DAS LEBEN IST SCHÖN

Bis auf die erwähnten Schönheitsfehler erwartet Strategen mit *Paraworld* genau das, was sie wollen: klassische Kost in wunderschönem Gewand und bisher einzigartigem Szenario. Wer über die ärgerlichen KI-Probleme im Einzelspieler-Modus sowie die hanebüchene Geschichte hinwegsieht, findet viele spannende Schlachten mit den abgesehen von unserem Redaktions-Ossi Brehme buchstäblich dicksten Einheiten, die es je gab. Andreas Bertits

Info: www.paraworld.de

ANDREAS BERTITS



Auf der einen Seite freue ich mich, endlich wieder ein klassisches Strategiespiel zu spielen. Erst mal schön die Basis aufbauen und dann mit einer gewaltigen Armee die Feinde plätten. Allerdings habe ich in all den Jahren, die ich mich mit diesem Genre vergnüge, schon Spiele mit wesentlich abwechslungsreicheren Missionen gesehen. Diesbezüglich hätten die Entwickler nicht auf dem klassischen Zweig bleiben müssen. Trotzdem macht es großen Spaß, mit fetten Dinos durch die wunderschöne Gegend zu stapfen und alles niederzuwalzen. Fast so, als würde Kollege Brehme durch die Redaktion trampeln. Der hohe Spaßfaktor liegt zu einem großen Teil auch am innovativen Army Controller.

MARC BREHME



Als Kind begeisterte ich mich kaum für Saurier, weil es im armen Ostdeutschland kein gescheites Echsen-Spielzeug gab. Eigentlich gab es dort gar nichts, aber das ist eine andere Geschichte. Seit *Jurassic Park* fand ich die Viecher klasse und jetzt kann ich sogar mit ihnen spielen, ohne gefressen zu werden. Die Schlachten mit den Echsen fesseln an den Bildschirm. Vor allem wenn ich in Mehrspielerschlachten Kollege Bertits' dürren Hintern versohle. Als Einzelkämpfer finde ich es hingegen schade, dass die künstliche Intelligenz sich manchmal Schwächen leistet, die mich mit einem – zugegeben großen – Trupp Bogenschützen alles niedermähen lässt und Helden kaum vonnöten sind. Da fühle ich meine gewaltigen geistigen Kräfte vernachlässigt.

Paraworld



PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	15. September 2006
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	SEK Ost
VERTRIEB	Sunflowers/Deep Silver
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Engl./Dt. in Vorbereitung
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,6 GHz, 512 MByte RAM, 3,4 GByte HD, Grafikkarte mit 128 MByte RAM, Windows 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Defender, (Team-)Deathmatch, Domination; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	91%
SOUND	88%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	86%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Stets gleich ablaufende Missionen	- 5%
KI-Schnitzer	- 4%
Dünne Geschichte	- 3%
Gewöhnungsbedürftiges Interface	- 2%
Bogenschützen zu stark	- 2%

SEHR GUT
Trotz einiger Macken und flacher Geschichte spaßiges Echtzeit-Strategiespiel mit Dinos.

84% EINZELSPIELER

»Verwandter vom Hausdrachen: Haus-Elefant.«

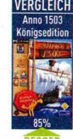
Unsere römischen Soldaten liefern sich eine Schlacht mit den nubischen Truppen.

DIE SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION

Hausmeisterschaften

AUF DVD
DEMO, VIDEO

VERGLEICH

Anno 1503 Königsedition
85%
BESSER

SCHLECHTER

Die Siedler 2
77% (abgew.)

Alte Besen kehren auch noch gut. Mit frischer Grafik buhlt zehn Jahre nach der Erstveröffentlichung die Neuauflage des Klassikers um Ihre Gunst. Ein Spiel der *Siedler*-Serie wehrt sich über die Jahre standhaft, in Vergessenheit zu geraten. Egal, mit welchen neuen Ideen die Nachfolger protzen, die meisten Fans halten Die *Siedler 2* bis heute für den besten Teil der Reihe. Ubisoft nahm sich das zu Herzen und produzierte eine Neuauflage des Titels, der – dem Schöpfer sei's gedankt – lediglich mit wenigen Änderungen gesegnet ist.

BEIM SIEDELN NICHTS NEUES?

Nach wie vor reißen Sie sich in der Kampagne mit den Römern Karte für Karte unter den Nagel. Ziel der zehn Schauplätze, deren Landschaftstypen mit saftigen Wiesen, klaren Seen und in späteren Levels auch brodelnder Lava faszinieren, ist es jeweils, ein Portal zu erreichen, das Sie quasi ins nächste Level beamt. Handelt es sich anfangs noch um weitläufige Karten mit vielen Rohstoffen, nehmen Nubier und Asiaten Sie später in die Zange und es sind ausgedehnte Schiffs-Expeditionen vonnöten, um weitere Ressourcen zu erschließen. Die beiden gegnerischen Völker sind übrigens lediglich im freien Spiel oder im Mehrspieler-Modus wählbar.

ALLER ANFANG IST LEICHT

Sie beginnen mit Ihrem Hauptquartier und pflanzen zunächst einmal eine Holzfällerhütte samt Sägewerk und einen Steinbruch in die Botanik. Ein Druck auf die Leertaste zeigt Ihnen geeignete Bauplätze für kleine (Holzfäller), mittlere (Wachturm) und große Gebäude wie Farmen an. Ist die Baustelle angelegt, flitzen die ersten Ihrer Untertanen vor die Haustür. Träger platzieren sich auf den Pfaden, mit denen Sie die Baustellen an das Wegenetz anschließen, das vom Hauptquartier ausgeht. Andere Siedler schwingen den Hammer und ziehen im Sekundentakt die Gebäude hoch. Das klappt aber nur, wenn genügend Baumaterial im Haupthaus vorhanden ist und der Transport zügig vonstatten geht. Der Wegebau ist auch in dieser *Siedler*-Neuauflage das wichtigste Element für den gelungenen Ausbau Ihrer Kolonie. Mit zwei, drei Mausklicks walzen Sie Straßen aus und setzen Fähnchen, um Teilabschnitte zu erstellen. Dort hocken dann Siedler und warten darauf, Ihren Krempel bis zum nächsten Stofffetzen zu schleppen.

KAMPF DER WIRTSCHAFT

So schälen sich mit der Zeit komplette Wirtschaftszweige aus dem Boden. Zur Getreidefarm gesellen sich Mühle und Bäckerei, Schweinezucht, Fischerhütte und Brunnen, um den Pixelmännchen das hungrige Maul zu stopfen. Ohne Futter läuft nämlich wie beim Autor dieser Zeilen nichts. Es kommen sonst aus den Bergwerken statt Kohle, Eisen und Gold nur Streik-Aufrufe – ohne diese Rohstoffe bringen es selbst die sonst so gemütlichen und friedlichen Siedler nicht weit. Ab der zweiten Kar-

»Blinder Chinese an der Fischerhütte: „Hallo, Mädels!"«

Eine asiatische Siedlung in der Lavalandschaft. Im Vordergrund wirft ein Fischer die Angel aus.

»Verlaufen ruhig: Wahlen im Kongo.«

Gewusel vor einer nubischen Wachhütte. Die Kämpfe laufen immer Mann gegen Mann ab.

»Umweltschützer schwören auf die Natursektfabrik.«

Ein Träger (vorn) schleppt einen Eisenbarren aus der Eisenschmelze der Römer.

»Hat sich gehäutet: Anaconda.«

Die häufig benutzten Wege in dieser weit entwickelten römischen Siedlung wurden automatisch ausgebaut.

te kämpfen Sie sich den Weg frei. Dann verschieben Wachhütten an den Enden Ihres Reiches die Grenzen nicht mehr ohne Kloppereien. Um den Gegner mit einer möglichst großen Streitmacht angreifen zu können, eignet sich die neue Funktion „Soldaten auslagern". Damit jagen Sie die faulen Säcke vom Landesinneren in die Militärgebäude an der Front. Jetzt wählen Sie das Angriffsziel und lehnen sich entspannt zurück: Die Schlachten laufen automatisch ab. Die Truppe mit mehr Klasse und Masse fährt den Sieg ein.

GIBT ES WAS NEUES?

Neu und praktisch: Beim Abriss von Gebäuden bekommen Sie fortan die Hälfte der Baukosten zurückerstattet und die Militärgebäude lassen sich ausbauen. Das alte Prinzip „Abriss und Neubau" ist somit hinfällig. Etwas langatmig sind die Kämpfe trotzdem geraten. Da hilft auch die maximal mögliche dreifache Beschleunigung des Spiels nur bedingt weiter. Gut: Mit dem beigelegten Editor erstellen Sie nicht nur neue Karten, sondern machen auch die alten des Klassikers fit für *Die nächste Generation*. Der Programmfehler in der Importfunktion, der die Steinvorkommen „übersieht", soll pünktlich zum Erscheinen des Spiel mit einem Patch ausgebügelt sein. So oder so: Mit der gelungenen Neuauflage stehen Ihnen wieder viele gemütlich-wuselige Aufbaustunden ins Haus. Jippie!

Marc Brehme

Info: www.diesiedler2.de

Ganz schön billig

Siedler-Fans dieser Welt: frohlocket! Ubisoft schmeißt am 7. September 2006 gleich zwei Versionen der neuen alten _Siedler_ auf den Markt.



Für Fans ein Muss: die limitierte *Siedler*-Edition für 55 Euro.

Die Standard-Version des Spiels auf DVD wechselt für 45 Euro den rechtmäßigen Besitzer. Aber die ist nur was für Geizkragen! Echte Fans legen einen Zehner drauf und schleppen die limitierte Edition nach Hause. Für Blondinen: Das Ding kostet 55 Flocken. Dafür bekommen Sie die Standard-Edition des Spiels und – tadaaa – eine Windows-XP-optimierte Version des Originalspiels von 1996. Außerdem dürfen Sie sich an einer hochwertigen, handbemalten Sammelfigur eines Spielcharakters der Römer erfreuen, nämlich an einem Träger.

MARC BREHME



Die Grafik der neuen Generation ist zeitgemäß, aber nicht atemberaubend. Aber bloße Optik war nie das, was *Die Siedler* ausgemacht hat. Zwar hat Ubisoft das Sucht erregende Spielprinzip mit ein paar Neuerungen aufgepeppt, trotzdem aber manches vergessen. Warum kann ich die Arbeit an Baustellen nicht pausieren, sondern muss meine letzten paar Bretter durch den Abriss der anderen Arbeitsstätten an die richtige Stelle jonglieren? Wo ist die Fortschrittsanzeige beim Ausbauen der Gebäude? Da geht noch was, oder?

Die Siedler 2: Die nächste Gen.

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	7. September 2006
GENRE	Aufbau-Strategie
ENTWICKLER	Funatics/Blue Byte
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,4 GHz, 512 MByte RAM, Grafikkarte mit 64 MByte und T&L-Unterstützung, Windows 2000/XP

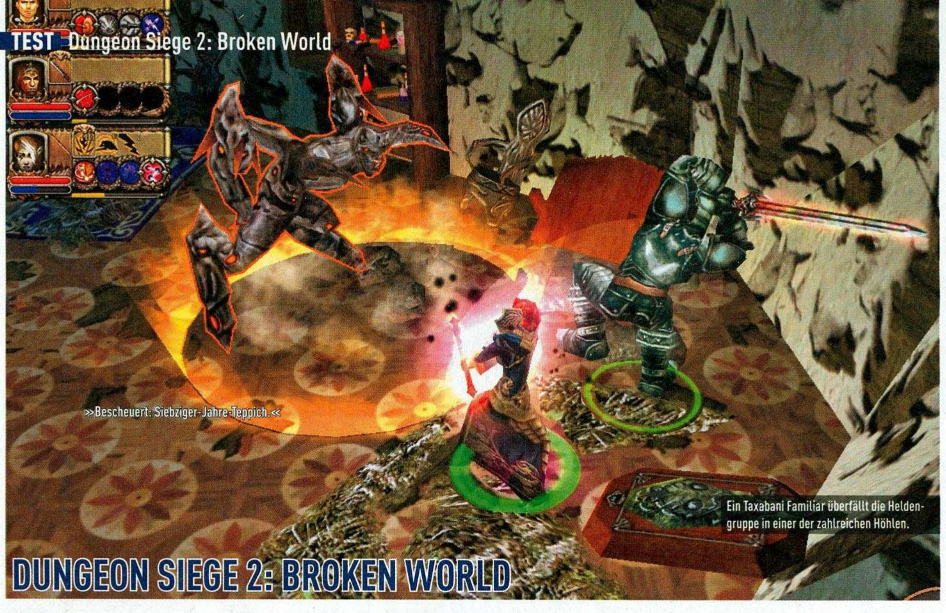
MEHRSPIELER-OPTIONEN
Geteilter Bildschirm und Hot-Seat ade! Bis zu sechs Spieler siedeln im Netzwerk oder Internet.

PREIS/LEISTUNG	86%
GRAFIK	75%
SOUND	78%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	84%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Nubier/Asiaten nur im Mehrspieler	- 6%
Völker spielen sich exakt gleich	- 4%
Keine Baustellen-Priorität	- 3%
Schwache Hintergrundgeschichte	- 2%
Zu geringer Zeitraffer	- 1%
Sich wiederholende Musik	- 1%

SEHR GUT
Knuffige Aufbau-Strategie mit Kult-Charme und frischer Grafik. Ein gelungenes Remake.





»Bescheuert: Siebziger-Jahre-Teppich.«

Ein Taxabani Familiar überfällt die Heldengruppe in einer der zahlreichen Höhlen.

Der schneidet gut ab

VERGLEICH



Mit geschärfter Klinge ziehen Sie erneut gegen viele Monster zu Felde. Heizen Sie den Viechern ein und besiegen Sie das Böse endgültig.

Dumm gelaufen. Da vergammelt der Oberfiesling aus *Dungeon Siege 2* tot zu Ihren Füßen und alles ist trotzdem Mist. Die Welt liegt in Schutt und Asche und die Bevölkerung schiebt Ihnen die Schuld für die Misere in die Schuhe. Zu allem Überfluss trottet schon der nächste Übeltäter heran. Also, Schwert umgurten und auf in den Kampf. Wer weiß, vielleicht fallen Ihnen die Leute ja wieder um den Hals, wenn der Kerl über den Jordan wandert.

AUS ALT MACH NEU

Fans des Hauptspiels fühlen sich in *Broken World* auf den ersten Hieb wohl. Grafisch hat sich nichts verändert, auch die Steuerung läuft wie von der Russenmafia geschmiert. Abgesehen von der frischen Story treffen Sie dieses Mal auf die neue Rasse der Zwerge. Die Kleinen hauen mit dem Beruf „Fist of Stone" kräftig zu. Auch in die Klasse der Blut-Assassine schlüpfen Sie auf der Suche nach massig neuen Gegenständen. Unterwegs kloppen Sie allerhand knackiges Getier weich, denn schießlich will sich Ihr Held ja verbessern und neue Spezialkräfte einsetzen.

WEGWEISER

Der Weg zum Finster-Fuzzi gestaltet sich als nicht allzu schwer. Da Sie stets einem linearen Pfad folgen, können Sie sich kaum verlaufen. Diverse Nebenaufträge führen zu größerem Reichtum und mehr Waffen. Allerdings mussten wir feststellen, dass es kaum bessere Klingen zu finden gibt und sich der Krempel daher eher zum Verhökern eignet. Wer schon im ein Jahr alten Vorgänger wegen des miserablen Speichersystems fluchte, der macht in der Erweiterung damit weiter – die Entwickler änderten nichts. Ebenfalls völlig unverständlich, wieso noch immer die altbekannten Programmfehler aufpoppen. Beispiel: Taucht ein Monster auf, brechen Gespräche abrupt ab und Sie erfahren deshalb nie, was Ihr Gegenüber ausplaudern wollte. Ein weiterer Kritikpunkt: die Spielzeit. Die ist in etwa so lang wie ein Quickie auf der Discotoilette. Trotzdem ist *Dungeon Siege 2: Broken World* eine vergnügliche Nummer, vor allem durch die interessante Geschichte und die vielen lustigen Charaktere, denen Sie auf Ihrem Trip begegnen.

Andreas Bertits

Info: www.dungeonsiege.com


»In Japan beliebt: Grillen grillen.«

Der Oberfiesling Zaramoth Reborn hetzt eine Meute Summoned Keirge Familiars auf Sie.

ANDREAS BERTITS

Es macht Spaß, mal wieder in die actionreiche Welt von *Dungeon Siege 2* abzutauchen. Die neue Geschichte motiviert und die vielen Kerle, die mir unterwegs begegnen, bringen Leben in die Bude. Dass ich aber nach knapp fünf Stunden bereits die Endsequenz betrachte, ist für ein Rollenspiel etwas mau. Als jemand, der die Weltherrschaft anstrebt, will ich natürlich immer mehr und mehr! Auch am Speichersystem hätten die Entwickler arbeiten, Programmfehler abstellen sollen. Dennoch bereitet das Teil Freude.



Dungeon Siege 2: Broken World

PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	22. August 2006
GENRE	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER	Gas Powered Games
VERTRIEB	Take 2
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 2,9 GByte HD, Windows XP mit Service Pack 1, *Dungeon Siege 2*

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kooperativ, Classic-, Couple- und Party-Modus; 1 Spieler pro CD.

PREIS/LEISTUNG	82%
GRAFIK	80%
SOUND	85%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	82%

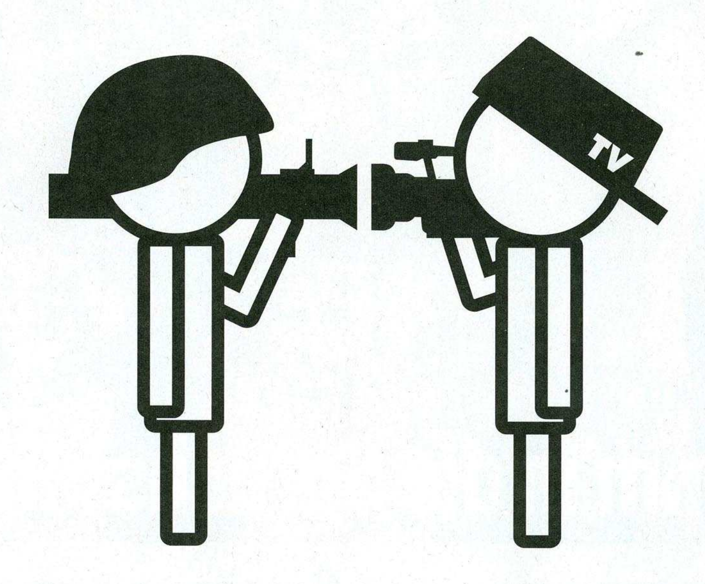
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Schlechtes Speichersystem	- 7%
Zu geringer Spielumfang	- 5%
Zum Teil langweilige Kämpfe	- 4%
Teilweise ausufernde Dialoge	- 2%
Ständige Klickorgie	- 2%

=

GUT
Spannende Geschichte und interessante Charaktere, aber sehr kurz.







„NAHKAMPF."

www.jointtaskforce.de









»Guten Tag, darf ich Sie im Speisewagen vernaschen?«

Um in der Transsibirischen Eisenbahn ein Experiment manipulieren zu können, gilt es, den Wissenschaftler abzulenken.

GEHEIMAKTE TUNGUSKA

Komm in die Sprechstunde!









Eine tatsächliche Begebenheit gemixt mit einer geheimnisvollen Geschichten und witzigen Dialoge ergibt Qualität aus deutschen Landen.

„Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert", feixt Ihre Pixeldame Nina Kalenkow, nachdem sie einer Katze ein versalzenes Stück Pizza zum Fraß vorgeworfen und ein Handy an den pelzigen Hintern gepappt hat. Der Stubentiger huscht ins Haus und kurz darauf lauschen Sie dem Telefonat des Hausherrn, das die Diktiergerätfunktion Ihres Mobiltelefons aufgezeichnet hat. Nicht jedoch, ohne das High-Tech-Gerät vorher mit einem improvisierten Apfelpflücker aus dem Baum zu keschern. Auf den hatte sich „Agent Garfield" nämlich nach der Spionageaktion geflüchtet – und das Handy blieb im Baum hängen. Nein, das A-Team verpflichtete nicht McGyvers Schwester. Sie stecken mitten im neuen Adventure *Geheimakte Tunguska*.

SUCHSPIEL

In der digitale Haut von besagter Nina suchen Sie Ihren Vater, der spurlos verschwunden ist. Okay, ganz so spurlos nun auch wieder nicht. Als Sie sein Büro im Berliner Naturkundemuseum betreten, sieht es aus, als hätten es die berüchtigten Flodders gemietet. In dieser Unordnung übernehmen Sie die Mausherrschaft über Nina und bemerken sofort, dass Sie es mit einem klassischen Adventure zu tun haben. Per Linksklick navigieren Sie durch die Schauplätze, während Sie mit der rechten Maustaste Gegenstände erforschen, aufklauben oder benutzen. Besonders komfortabel: Deuten Sie mit der Maus auf einen Gegenstand, strotzt der Zeiger mit den bis zu zwei möglichen Aktionen. So bleiben Ihnen langwierige Ausprobier-Orgien erspart. Klasse!

EINE ECHTE SCHÖNHEIT

Ebenfalls auf der Habenseite verbuchten wir die optischen Reize von *Geheimakte Tunguska*. Müssten wir zwischen einem Sonderheft des *Playboy* mit Heidi-Klum-Motiven und *Tunguska* wählen, kämen wir in arge Bedrängnis. Dass 3D-Charaktere vor gezeichneten zweidimensionalen Hintergründen umhertappen, ist nicht neu. Dass sie sich aber so gut in eine außerdem noch mit bewegten Objekten aufgepeppte Szenerie einpassen, hätten wir nicht erwartet. Hier fliegt ein Schmetterling durchs Bild, dort planschen Fische im Aquarium und in der alten Waldhütte in der namensgebenden Tunguska-Region strahlt das geheimnisvoll diffuse Licht sanft durch bewegte Zweige, die am oberen Bildschirmrand baumeln. Was Sie dort eigentlich verloren haben? Ihren Vater! Das sagten wir doch bereits. Der starrköpfige Wissenschaftler forschte seit Jahren an dem authentischen Vorfall, der am 30. Juni 1908 Zentralsibirien erzittern ließ. Als hätte Kollege Iscitürk einen Super-Döner entlassen, erschütterte auch dort eine gewaltige Explosion die Umgebung. Lesen Sie dazu auch den Kasten „Die haben einen Knall". Bei den Nachforschungen hilft Ihnen Max Gruber, der mit der deutschen Stimme von Mark Wahlberg säuselt. Gemessen am Flirtpotenzial, das sich in den meist fluffigen und witzigen Dialogen darbietet, ist dieser aber eher hinter Ninas Hintern her als hinter dem seines verschollenen Kollegen. Deshalb hilft er Nina auch häufig aus der Patsche. Etwa dann, wenn sie in einem modrigen Behelfsknast zu verhungern droht und Sie als Spieler endlich einen Partnertausch vollziehen können. Lassen Sie den Tigertanga hängen, wir sprechen auch weiterhin vom Spiel. In Situationen wie dieser wechseln Sie per Mausklick zu Max, scheuchen ihn an Ninas Stelle durch die Pampa und tauschen auch schon mal Gegenstände mit ihr aus. Während Nina einen abseilt, nimmt Max ihn in Empfang. Am Ende eines Fallrohres nämlich. So baut Max ein Blasrohr, tunkt es in ein gefundenes Betäubungsmittel und schickt Ninas Wächter dank Türschlusspanik und einer tierischen Attacke ins Reich der Träume.

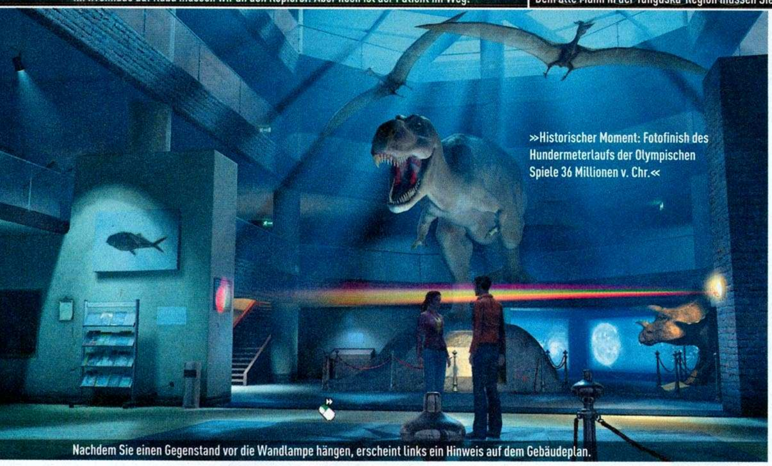
HIER KANNST DU WAS REISEN!

Im Laufe der im Test etwa elfstündigen Spielzeit konfrontiert *Geheimakte Tunguska* Sie nicht nur mit durchdachten



Im Irrenhaus auf Kuba müssen wir an den Kopierer. Aber noch ist der Patient im Weg.

Dem alte Mann in der Tunguska-Region müssen Sie einen Trank brauen, um ihn wieder auf die Beine zu bringen.



Nachdem Sie einen Gegenstand vor die Wandlampe hängen, erscheint links ein Hinweis auf dem Gebäudeplan.

Die haben einen Knall

Am 30. Juni 1908 fällte eine Explosion mehr als 6.000 Quadratkilometer Kiefernwald in Zentralsibirien.

Der Rums mit der Zerstörungskraft von 2.000 Hiroshima-Bomben war im Umkreis von eintausend Kilometern zu hören. Augenzeugen sahen ein bläulich-weiß leuchtendes Objekt vom Himmel krachen. Einer 20 Kilometer hohen Lichtsäule folgte eine schwarze pilzförmige Wolke. In den folgenden drei Nächten war es in Europa so hell, dass man im Freien ohne Licht Zeitung lesen konnte. Bis heute ist ungeklärt, was die Tunguska-Katastrophe auslöste. Suchen Sie sich was aus: Ufo, Asteroid/Komet, Erdgas-Ausbruch, (natürliche) Nuklearexplosion, ein kleines schwarzes Loch ...

Rätseln in Berlin, Moskau, Kuba und Irland, Sie verschaffen sich auch Zutritt zu einer Irrenanstalt, spannen dem Zugführer der transsibirischen Eisenbahn unter die Klotür und spielen Krankenschwester für einen Eremiten in Tunguska. Männer in schwarzen Roben – und ohne Gesicht – tauchen immer wieder auf und sorgen für dezent geheimnisvolle Stimmung.

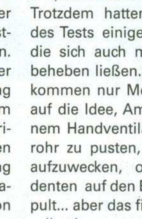
KOPFNUSSKNACKER

Obwohl auch klassische Schieberätsel etwa in Form einer Münzsammlung auftauchen, zerren die kaum am Spielspaß. Die Entwickler bauten Rätselhilfen wie die Anzeige aller Schlüsselstellen (Hotspots) per Leertaste sowie ein sich selbstständig füllendes Tagebuch ein. Hier springt Ihnen nach einer Spoilerwarnung die Lösung dieser Art Rätsel quasi mit dem nackten Po ins Gesicht. Die übrigen – manchmal etwas leichten – Kopfnüsse sind eine Mischung aus Recherche (Passwort für Papas PC knacken), Kombination von Gegenständen im Inventar (Orangensaft + Trockenfrüchte + Honig + Weißbrot = Marmeladenbrot") und Dienstbotengängen der Art: „Beschaff mir das, dann bekommst du jenes". Trotzdem hatten wir während des Tests einige kurze Hänger, die sich auch mit Viagra nicht beheben ließen. Wahrscheinlich kommen nur Medizinstudenten auf die Idee, Ammoniak mit einem Handventilator in ein Fallrohr zu pusten, um Menschen aufzuwecken, oder Physikstudenten auf den Einfall, ein Katapult... aber das finden Sie schon selbst heraus. Marc Brehme

Info: www.tunguska-game.de



Max untersucht ein altes Militärkrankenhaus in Sibirien und sackt eine Spritze ein.



MARC BREHME

So wenig zu meckern und doch kein Neunziger? Okay, die schicken und übersichtlichen Schauplätze und Zwischensequenzen im Stil eines Actionfilms bringen Tempo und Atmosphäre ins Spiel. Auch handwerklich ist *Geheimakte Tunguska* kaum etwas vorzuwerfen. Trotzdem hätten wir uns farbenfrohere Charaktere und eine weniger platt aufgelöste Geschichte gewünscht. Denn das Ende kam – wie die meisten Männer – viel zu schnell und lässt Raum für Spekulationen. Oder eine Fortsetzung ...? Da wären wir sehr gern dabei!



Geheimakte Tunguska

PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 1. September 2006

GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Animation Arts/Fusionsphere
VERTRIEB	Deep Silver
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
500 MHz, 128 MByte RAM, 2,2 GByte HD, 16-MByte-Grafikkarte, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nix da. Die Geheimakte von Tunguska müssen Sie schon selbst entschlüsseln.

PREIS/LEISTUNG	83%
GRAFIK	87%
SOUND	84%
STEUERUNG	89%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Einige unlogische Rätsel	- 5%
Sprachausgabe wenig dynamisch	- 4%
Stereotype Charaktere	- 3%
Verbesserungswürdige Animationen	- 2%
Einige sehr kleine Gegenstände	- 1%

SEHR GUT
Klassisches Point-&-Klick-Adventure mit schicker Grafik und ausgereifter Bedienung.



85% EINZELSPIELER

Die Steuerung reagiert genauso sensibel wie bei einem echten GT-Auto. Ein falscher Einschlag und schon flitzen Sie von der Bahn.

»Heute im Angebot: Forelle blau.«

GTR 2

Ein super Heizkörper



VERGLEICH

DTM Race Driver 3



88%

BESSER

SCHLECHTER

GTR



84% (abgew.)

Die für gnadenlosen Realismus bekannte Spieleschmiede Simbin weicht mit dem zweiten Teil nur minimal von der harten Linie ab.

Um es gleich vorweg zu nehmen: *GTR 2* ist kein Ding für Durchschnittszocker. Wer mit dem neuen Streich der Rennsimulation Spaß haben will, sollte trotz zuschaltbarer Fahrhilfen entweder eine masochistische Ader oder das Nervenkostüm von Mohammed Atta besitzen. Am besten beides.

ALTE TUGENDEN

GTR 2 ist der dritte Streich des ursprünglich aus der Modderszene stammenden Entwicklerteams. Während man in *GT Legends* mit bildhübschen Oldtimern die Straßen unsicher machte, widmet sich Simbin in *GTR 2* wieder der aus dem ersten Teil bekannten FIA GT Serie. Sie düsen also mit modernen Touren-Flitzern durch den knallharten Rennalltag. Einen Karriere-Modus wie in *GT Legends* gibt es nicht. Laut Hersteller hagelte es heftige Kritik, dass die gestrickte Geschichte unrealistisch sei und das ansonsten so authentische Spiel abwerten würde. Statt es besser zu machen, hätte da vermutlich jeder den Modus komplett aus dem Programm geworfen. Simbin kontert dafür mit einem noch ausgeklügelteren Meisterschaftssystem, das Sie bestimmt genauso in den Bann zieht wie eine gute Rahmenhandlung. Seltsam nur: Eine aktuelle Lizenz fehlt und die Wettbewerbe beziehen sich ausschließlich auf die Saisons 2003 und 2004. Deshalb lassen sich die aktuellen GT-Modelle auch nicht blicken. Das liegt wohl daran, dass die einst unbeachtete Rennklasse einen gewaltigen Popularitätsschub bekam und die Lizenzpreise entsprechend nach oben korrigiert wurden.

BLEIB LOCKER

Soweit so gut, doch was ist wirklich dran am neuen Titel? Auf den ersten Blick fallen sofort die optisch aufgepeppten Rennwagen auf. Mehr Details, mehr Spiegelungen und noch mehr Stellen, die sich bei Unfällen verformen. Überhaupt ist das Schadensmodell einer der Punkte, an denen Simbin am meisten geschraubt hat. So wirken sich Schäden stärker auf das Fahrverhalten aus und nach mehreren Kollisionen sieht die geliebte Karre wesentlich schlimmer aus als es noch in *GTR* der Fall war. Wenn Sie mit ordentlich Karacho in einen Gegner schießen, wirbeln Karosserieteile hoch in die Luft und bleiben störend auf der Strecke liegen. Apropos Strecke: Nach einigen Runden sieht man deutlich den Reifenabrieb auf dem Asphalt. Das es sich dabei nicht nur um optische Feinkosmetik handelt, merken Sie spätestens, wenn Sie das erste Mal auf einer „gummierten" Oberfläche wegrutschen und begleitet mit einem „Huch, das war letzte Runde aber noch nicht da!", in die Botanik donnern. Das ist nur eine von vielen Feinheiten, die *GTR 2* so verdammt lebensecht machen. Weiteres

»Verrät nichts über das Auto: Spoiler.«

Es gibt über 140 bis ins Detail nachgebildete GT-Modelle. Hier sehen Sie den wunderschönen Porsche GT3 Cup.

»Fährt die Strecke mit links: Rennfahrer.«

Die Cockpitansicht vermittelt das beste Fahrgefühl. Wegen der eingeschränkten Sicht ist diese Perspektive nur für Fortgeschrittene geeignet. Genau genommen ist *GTR2* generell für erfahrene Spieler konzipiert.

»Beim Seitensprung erwischt: Verena K.«

Das Schadensmodell ist im Vergleich zum Vorgänger noch ausgefeilter und wirkt sich stärker auf das Fahrverhalten aus.

Beispiel: In den ersten Runden sind Ihre Reifen noch kalt, der Wagen lässt sich noch nicht geschmeidig steuern und neigt zum Ausbrechen. Mit diesem Manko haben aber nicht nur Sie zu kämpfen: Wer die Konkurrenz beobachtet, merkt schnell, dass die anderen Piloten am Anfang des Rennens die gleichen Probleme haben.

ZUGABE! ZUGABE!

Abseits der Strecke hat sich nicht viel getan. Die Umgebungen sind nach wie vor trist und die Gebirge am Horizont wirken wie aus dem Bitmap-Zeitalter. Da jede Unaufmerksamkeit meist einen Abstecher ins Kiesbett nach sich zieht, haben Sie aber eh kaum Zeit, das Drumherum zu bestaunen. Auch die neue animierte Boxencrew sieht nicht wirklich lecker aus. Richtig fein, sehen nur die die 140 Autos (in *GTR* gab es 70 Wagen) aus. Dafür ist der satte Sound allgegenwärtig. Mit Grollen und Blockern unterstützt die Geräuschkulisse das Renngeschehen optimal. Vor den Rennen können Sie nahezu jede Kleinigkeit an Ihrem Wagen justieren. Da viele der Fachwörter nicht im Handbuch vorkommen, ist der Feintuningbereich nur etwas für ausgesprochene Auto-Freaks – genau wie das 24-Stunden-Rennen von Spa. Hier kommt das neue, dynamische Wettersystem besonders gut zur Geltung, bei dem sich Regen und Sonnenschein realitätsnah abwechseln. Ralph Wollner

Info: www.gtr-game.com

GTR 2

PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 14. September 2006

GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Simbin
VERTRIEB	10tacle/Atari
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,3 GHz, 512 MByte RAM, 2,5 GByte HD, Win 2000, DirectX 8.1 kompatible Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Alle Autos, Strecken und Wettbewerbe via Netzwerk, Direct IP und Internet-Lobby

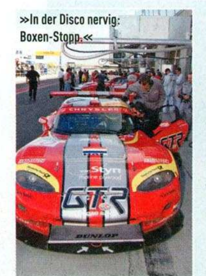
PREIS/LEISTUNG	87%
GRAFIK	80%
SOUND	90%
STEUERUNG	94%
MEHRSPIELER	88%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Triste Streckenumgebungen	- 5%
Kein Karriere-Modus	- 3%
Stellenweise sehr frustrierende Momente	- 3%
Keine ausreichende Erklärung von Fachbegriffen	- 2%

SEHR GUT
Ultrarealistische Simulation mit allem Drum und Dran. Nur für belastbare Gemüter.



EINZELSPIELER



»In der Disco nervig: Boxen-Stopp.«

FIA gewinnt

Wenn man einen genauen Blick auf die FIA-GT-Klasse wirft, merkt man, wie eng sich *GTR 2* an das große, reale Vorbild anlehnt.

Bei der FIA GT Championship nehmen ausschließlich Grand-Touring-Autos teil, die in zwei Rennklassen eingeteilt sind. Die eine umfasst die Wagen zwischen 600 und 640 PS (GT1-Klasse), der kleinere Bruder bringt die 450-PS-Autos an den Start. Beide Klassen gibt es mit allen Original-Modellen auch bei *GTR 2*. Die Wettkämpfe ziehen sich ähnlich wie bei der Formel 1 über ein gesamtes Wochenende. Egal ob freies Training, 20-minütige Qualifikationsrennen oder Warm-up-Runden, bei *GTR 2* läuft alles so ab wie in der Realität.

RALPH WOLLNER

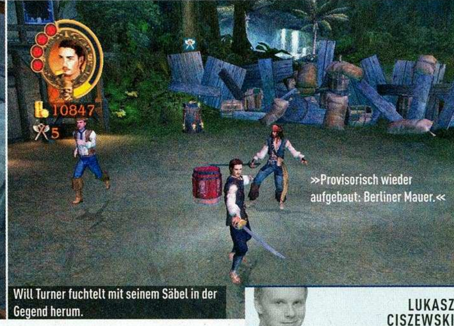


GTR 2 ist ganz großes Kino. Aber das wahr ja auch kaum anders zu erwarten. Obwohl die Optik den hohen Standard des restlichen Spiels nicht halten kann, macht der Titel unglaublich viel Spaß. Das umfangreiche Tutorial in Form einer Fahrschule führt Neulinge behutsam ein. Insgesamt hat *GTR 2* alles, was ein Spitzenspiel ausmacht: einen großen Umfang, enorme Spieltiefe und einen Suchtfaktor, der sich gewaschen hat. Meine besondere Empfehlung: Sie sollten wegen der tollen Force-Feedback-Effekte unbedingt ein Lenkrad nutzen.

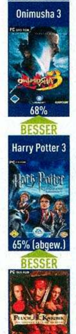
Fluch der Karibik: Die Legende des Jack Sparrow



Jack Sparrow und seine attraktive Begleiterin bekämpfen Geisterpiraten.



Will Turner fuchtelt mit seinem Säbel in der Gegend herum.

VERGLEICH
Onimusha 3

68%
BESSER
Harry Potter 3
65% (abgew.)
BESSER

Ob sensibler Krüppel mit Scherenhänden, durchgeknallter *Peter Pan*-Erfinder oder metrosexueller Pirat – Johnny Depp hat ein Faible für besonders bizarre Filme und Charaktere. Im digitalen Ableger zu seinem aktuellen Film *Fluch der Karibik: Die Legende des Jack Sparrow* ging uns der sonst so sympathische Depp total auf den Sack. Denn der Tucken-Pirat ruckelt und kämpft sich zusammen mit seinen Mitstreitern Will Turner und Elizabeth Swann durch äußerst hässliche Schauplätze, die nur entfernt an die Filmvorlage angelehnt sind. Das Spielprinzip ist sehr simpel und dementsprechend öde: Sie vermöbeln mit Säbeln und Wurfbomben Massen von feindlichen Soldaten und Geisterpiraten. Je nach Bedarf schalten Sie zwischen Jack Sparrow und einem seiner Begleiter hin und her. An manchen Stellen sind sogar individuelle Fertigkeiten gefragt: So muss Orlando Bloom alias Will Turner mit einem Seil ein verschlossenes Tor öffnen, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen. Die hakelige Steuerung, die veraltete Grafik und der altbackene Spielverlauf nagten auf Anhieb an unseren Nerven. Die wenigen bemerkenswerten Details sind der Koop-Modus und die deutsche Synchronstimme von Johnny Depp. Unterm Strich bleibt die Empfehlung: Machen Sie sich nicht zum Depp – gehen Sie ins Kino. Lukasz Ciszewski

Info: pirates.bethsoft.com

LUKASZ CISZEWSKI

Es gibt Dinge, die ich nicht verstehe. Warum Menschen die CSU wählen oder warum Gegner in *Fluch der Karibik: Die Legende des Jack Sparrow* immer noch in der Gegend herumstehen, obwohl ich sie vermöbelt habe und sie eigentlich umkippen müssten. Man sollte Bugs verbieten. Ach ja: nicht kaufen!

PREIS/LEISTUNG	45%	MANGELHAFT
GRAFIK	50%	50%
SOUND	61%	
STEUERUNG	45%	
MEHRSPIELER	55%	EINZELSPIELER

GENRE	Action
HERSTELLER	Bethesda/Ubisoft
PREIS	Ca. € 35,-
MINDESTENS	800 MHz, 256 MByte RAM, WinXP/2000

Age of Pirates: Caribbean Tales



Massenschlägereien auf hoher See sind spannend, lassen sich jedoch schlecht steuern.

Spätestens seit dem Kinofilm *Fluch der Karibik 2* ist eine Piratenhysterie ausgebrochen. Klar, dass da entsprechende PC-Spiele auch abräumen wollen. Im Rollenspiel *Age of Pirates* schlüpfen Sie in die Rolle eines wahlweise weiblichen oder männlichen Nachwuchspiraten und durchkämmen kleine Hafenstädte nach Aufträgen wie Eskorten oder Warentransport. Die verdienten Moneten stecken Sie in Ausrüstung für sich und für Ihr Schiff. Lassen sich bestimmte Aufgaben nicht friedlich lösen, ziehen Sie Ihren Säbel und räumen die Kontrahenten aus dem Weg. Auf dem Wasser läuft es ähnlich ab, nur sind hier Kanonen statt Fechtwaffen im Einsatz. Schön: Die Gefechte mit Gesetzeshütern und Piraten kommen dank netter Grafik gut rüber. Weniger schön: Die Steuerung ist so verkorkst, dass vermutlich selbst erfahrene Seeräuber vom Schlage eines Henry Morgan die schwarze Piratenflagge frustriert durch die weiße Fahne ersetzen und entnervt aufgeben würden. Die Aufgabenstellung bleibt wegen der unübersichtlichen Menüoberfläche oft unklar. Die interessante Thematik hätten die Entwickler besser ausschöpfen können. Alexander Frank

Info: www.ageofpiratesthegame.com

PREIS/LEISTUNG	63%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	79%	65%
SOUND	71%	
STEUERUNG	59%	
MEHRSPIELER	62%	EINZELSPIELER

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Akella/Playlogic International
PREIS	Ca. € 35,-
MINDESTENS	1,8 GHz, 256 MByte RAM, 4,1 GByte HD

Hui Buh das Schlossgespenst

AUF DVD
DEMO



PREIS/LEISTUNG	52%	UNGENÜGEND
GRAFIK	32%	33%
SOUND	40%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Denkspiel
HERSTELLER	Bluefish Media
PREIS	Ca. € 15,-
MINDESTENS	550 MHz, 128 MByte RAM, 45 MByte HD

Das Spiel zum gleichnamigen Film ist in der Tat gruselig: Grafiken aus der PC-Steinzeit und ein Spieldesign, das nach dem x-ten *Tetris*-Klon keinen mehr juckt. Der Titel präsentiert sich aus einer comicartigen 2D-Isoansicht, die das Schloss und die nähere Umgebung auf die Mattscheibe zaubert. In jedem Level haben Sie einen Startpunkt und ein Ziel. Sinn ist es, dem Gespenst mittels Puzzleteilen einen Weg durch das Szenario zu bahnen. Sind Sie zu langsam, schnappen Geisterjäger Hui Buh. Das macht genau 15 Minuten lang Spaß. Ralph Wollner

Info: www.gamepueblo.com

Die wilden Fußball-Kerle

Eventuell kennen Sie ja die Film-Reihe *Die wilden Kerle* mit den penetranten Kindern von Schauspieler Uwe Ochsenknecht in den Hauptrollen. Falls nicht, auch nicht schlimm. Es geht dort um eine Gruppe Dreikäsehochs, die sich mit Farbe anmalen und gegen andere, deutlich dickere Kinder Fußball spielen. *Die wilden Fußball-Kerle: Die schwarze Fahne - Wilde Schlacht am Teufeltopf* ist eine Ansammlung von Minispielchen, die schlimm aussehen und sich unfassbar schlecht steuern lassen. Geben Sie die 20 Euro lieber einem Obdachlosen. Lukasz Ciszewski

Info: www.diewildenkerle.de/schwarzefahne



PREIS/LEISTUNG	32%	UNGENÜGEND
GRAFIK	20%	35%
SOUND	60%	
STEUERUNG	30%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Geschicklichkeitsspiel
HERSTELLER	Morgen-Studios/Multimedia Manufaktur
PREIS	Ca. € 20,-
MINDESTENS	500 MHz, 64 MByte RAM, 50 MByte HD

Midnight Synergy Games Collection


»Im Urlaub: dicker Chinese.«

In *Wonderland* steuern Sie eine debil grinsende Pille durch bunte Landschaften.

Wirklich bekannt kommen Ihnen die Titel der *Midnight Synergy Games Collection* sicher nicht vor. Es handelt sich dabei um sieben mal mehr, mal weniger umfangreiche Geschicklichkeits- und Actionspielchen, die eine kleine kanadische Spieleschmiede names Midnight Synergy per Internet vertreibt. Uns geschulten Fachmännern sind die Werke des Firmengründers Patrick Maidorn natürlich nicht unbekannt. So testeten wir schon in der Ausgabe 11/2002 den Retro-Shooter *Intensity XS: Recharge* (56%) und in Heft 1/2003 das Rätselspiel *Wonderland* (62%). In der Spielesammlung befinden sich weitere Ableger dieser beiden Serien. *Return to Wonderland*, *Wonderland Secret Worlds* und *Intensity XS* bieten größtenteils neue Levels. Mit *Frazzled* (*Tetris* in 3D) und *Colony* (Schach-Klon mit Kugeln) erwarten Sie zwei waschechte Geschicklichkeitsspiele. Was sich ebenfalls gewaschen hat, ist der Preis: Mit Porto knapp 70 Dollar, also um die 56 Euronen, verlangen die Macher für die Sammlung. Wer viel Geld hat und auf simple Spiele mit altbackener Optik steht, erfährt unter www.midnightsynergy.com/collectioninfo, wie er schnell an die *Midnight Synergy Games Collection* herankommt. Lukasz Ciszewski

Info: www.midnightsynergy.com

PREIS/LEISTUNG	12%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	41%	61%
SOUND	51%	
STEUERUNG	60%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Action-/Denkspiel
HERSTELLER		Midnight Synergy
PREIS		Ca. € 56,-
MINDESTENS		200 MHz, 64 MByte RAM, 200 MByte HD

Dark Vampires



Sie sind Jack Winters, der größte Vampirjäger vor dem Herrn! Das will uns zumindest die Verpackung von *Dark Vampires: The Shadow of Dust* einreden – im Spiel ist von einer Story allerdings nichts zu sehen. Sie ballern sich mit drei Waffen nonstop durch hässliche Mini-Levels, bis Sie oder alle Gegner verstorben sind. Der detaillierte Ablauf sieht so aus: Alle töten, Ladebildschirm, alle töten, Ladebildschirm, alle töten – und dann darüber ärgern, dass man für diese Kacke sechs Euro bezahlt hat. Peinliche Kollisionsabfrage und null Abwechslung heißen Ihre treuesten Begleiter. Das haben Dracula und Konsorten wahrlich nicht verdient! Ahmet Iscitürk

Info: http://wolfgroup.de

PREIS/LEISTUNG	22%	UNGENÜGEND
GRAFIK	61%	19%
SOUND	66%	
STEUERUNG	55%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Ego-Shooter
HERSTELLER		Wolfgroup/Turbo Games
PREIS		Ca. € 6,-
MINDESTENS		1 GHz, 64 MByte RAM, Win98, 180 MByte HD

Wave Ball



„Der Spielhallen-Klassiker *Arkanoid* hat einen würdigen Nachfolger gefunden!" Steht zumindest auf der Verpackung von *Wave Ball*. Ob dem wirklich so ist, konnten wir nicht herausfinden. Wir haben das Spiel auf vier verschiedenen Rechnern installiert, alle möglichen Festplatten-Partitionen ausprobiert, Treiber aktualisiert, Treiber gelöscht und ältere installiert – und trotzdem bekamen wir *Wave Ball* nicht zum Laufen. Ärgerlich, da es sich dabei um die in den Läden stehende Verkaufsversion handelt. Wir fragten beim Verleger nach, der der Sache auf den Grund gehen wollte – und sich bis Redaktionsschluss nicht mehr meldete. Geniale Taktik! Ahmet Iscitürk

Info: www.peppergames.de

PREIS/LEISTUNG	?%	UNBEKANNT
GRAFIK	?%	?%
SOUND	?%	
STEUERUNG	?%	
MEHRSPIELER	?%	EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		Pepper Games/Novitas
PREIS		Ca. € 5,-
MINDESTENS		600 MHz, 64 MByte RAM, Win 98SE

Bliss Island


»Nahaufnahme: Guido Westerwelle.«

Bei mehreren herabfallenden Äpfeln und Spinnen kommt der Spieler ins Schwitzen.

Bliss Island wie sieht aus wie ein Kinderspiel: quietschbunte Blümchen, runde Früchte mit aufgemalten Gesichtern, lustiges Säuglingslächeln im Hintergrund. Ein putziges Wesen mit der Optik einer halben Katze mit Staubsaugerschlauch zwischen den Augen verschießt Wolken auf Steinblöcke, Äpfel und Blumen. Wenden Sie sich nicht so schnell von diesem Spiel ab: In 90 Levels erwarten Sie zwar keine spektakulären Aufgaben, dafür aber jede Menge actionreicher Puzzles. Beispiel: Ihr Puschel-Wuschel sitzt breitbeinig im unteren Bildschirmbereich. Neben ihm reißt eine Riesenkugel ihr Maul bis an die Ohren auf. Wie im echten Leben gehört das natürlich gestopft. Deshalb rollt von oben Fallobst, das Sie mit gezielten Schüssen direkt in den Mund des Riesendings lenken. Zwischendurch herabfallende Spinnen befördern Sie dagegen in das zugehörige Netz. Simpel? Mitnichten! Mit steigendem Level zieht auch der Schwierigkeitsgrad an. In unserem Beispielpuzzle kamen Krabben ins Spiel und warfen die Früchte und Spinnen aus ihrer Bahn. Klingt albern, entpuppt sich spielerisch aber als fordernd. Schade nur, dass es lediglich fünf Rätselvarianten gibt. Lust auf mehr machen die Aufgaben trotzdem. Alexander Frank

Info: www.funsta.de/bliss.php

PREIS/LEISTUNG	74%	GUT
GRAFIK	69%	73%
SOUND	72%	
STEUERUNG	82%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Geschicklichkeitsspiel
HERSTELLER		PomPom Software/Codemasters
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		800 MHz, 128 MByte RAM, 100 MByte HD

Heroes of WW 2

Sie sind Anhänger von Flugsimulationen? Sie interessieren sich für die Luftschlachten des Zweiten Weltkriegs? Sie wollen diese Vorlieben kombinieren und mal so richtig Spaß am Computer haben? Dann machen Sie bitte einen ganz großen Bogen um *Heroes of WW 2*! Denn schon im vergangenen Jahrtausend sahen Action-Spiele attraktiver aus. Neben der schlimmen Grafik geht uns die überaus unlustige und viel zu direkte Steuerung auf den Sack. Jede kleine Bewegung der Maus lässt Ihren Flieger lächerlich in der Luft tanzen. Finger weg! Lukasz Ciszewski

Info: www.contendo.co.uk



PREIS/LEISTUNG	25%	UNGENÜGEND
GRAFIK	20%	25%
SOUND	10%	
STEUERUNG	15%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		Contendo/Astragon
PREIS		Ca. € 10,-
MINDESTENS		800 MHz, 256 MByte RAM, 20 MByte RAM

Pac-Man World 3

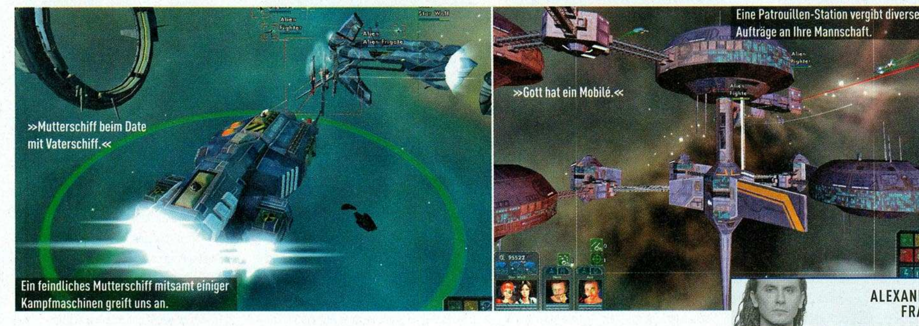


PREIS/LEISTUNG	60%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	74%	62%
SOUND	65%	
STEUERUNG	77%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Action-Adventure
HERSTELLER		Namco/Electronic Arts
PREIS		Ca. € 40,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 3 GByte HD

Computerspiele wirken sich negativ auf die Jugend aus. Der Klassiker *Pac-Man* zum Beispiel: Bei monotoner Elektro-Mucke irrte man durch dunkle Gänge und fraß Pillen. Heutzutage sehen Sie das in jeder Techno-Disco. Die gelbe Kugel hat sich jedoch weiterentwickelt. In *Pac-Man World 3* hüpfen Sie in drei Dimensionen durch farbenfrohe Levels, stopfen sich mit allerlei Früchten voll und treten Geistern und anderen Gegnern in den Allerwertesten. Die ersten Spielminuten sind kurzweilig und unterhaltsam, danach ödet die Hüpferei dezent an. Alexander Frank

Info: www.namco.com/games

Star Wolves 2



Ein feindliches Mutterschiff mitsamt einiger Kampfmaschinen greift uns an.

Eine Patrouillen-Station vergibt diverse Aufträge an Ihre Mannschaft.

VERGLEICH

Darkstar One 84%

BESSER

Star Wolves 80%

BESSER

Das Weltall, unendliche Weiten ... Drei Parteien streiten um die Vorherrschaft in der Galaxis. Zwölf Jahre nach dem Ableben des Roten Korsaren aus dem ersten Teil stehen Sie im Nachfolger zum Weltraum-Rollenspiel *Star Wolves* vor einem fast leeren Charakterbaum. Diesen füllen Sie mit gewonnenen Erfahrungspunkten für Missionen und Aufträge. Wie im Vorgänger verläuft die Geschichte nicht linear. Sie entscheiden sich für eine der Seiten und treiben die Entwicklung Ihrer Charaktere voran. Die Aufträge verlaufen nach einem ähnlichen Muster. So schweben Sie etwa auf Anweisung eines Handelspostens quer durch den Orbit und sammeln verlorene Güter einer abgeschossenen Raumfähre ein. Anrückende Gegnerschiffe plätten Sie per Laser und Raketen. Was sich einfach anhört, geht dank der alles andere als intuitiven Spieloberfläche erst nach gehöriger Einarbeitungszeit in Fleisch und Blut über. Navigieren Sie Mutterschiff und Helden aber erst mal sicher durch das All, stellt sich durch die große Handlungsfreiheit in Verbindung mit einer passenden Musik und der brauchbaren Grafik allmählich eine dichte Atmosphäre ein. Käme die Geschichte nicht gar so träge in Fahrt, hätte *Star Wolves 2* die Klasse seines Vorgängers erreicht. Trotzdem ein gelungener Zeitvertreib. Alexander Frank

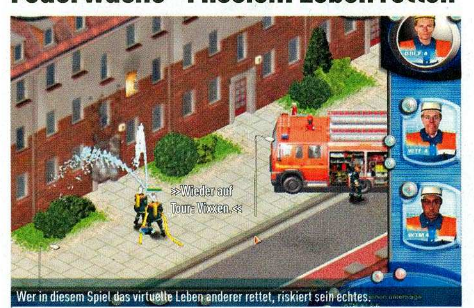
Info: www.starwolves2.de

ALEXANDER FRANK

Aliens zu Breimasse verarbeiten und mit der erbeuteten Kohle das eigene Raumschiff aufmöbeln, klingt nach einem Vergnügen kosmischen Ausmaßes. Doch ehe Sie in *Star Wolves 2* die Falschparker von den Saturnringen abschleppen, ärgern Sie sich mit der Steuerung herum. Aber die Metal-Mucke rockt!

		GUT
PREIS/LEISTUNG	79%	78%
GRAFIK	73%	
SOUND	78%	
STEUERUNG	71%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action-Rollenspiel	
HERSTELLER	1C/Frogster Interactive	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	800 MHz, 128 MByte RAM, 1,5 GByte HD	

Feuerwache - Mission: Leben retten



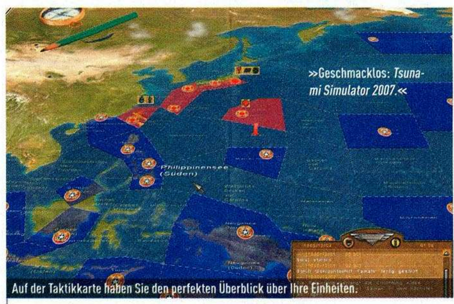
Wer in diesem Spiel das virtuelle Leben anderer rettet, riskiert sein echtes.

In *Feuerwache - Mission: Leben retten* erwarten Sie jede Menge spannender Einsätze wie Flugzeugabsturz, Orkanschaden oder Erdbeben, ein packender Sound sowie eine aufwändige Grafik mit spektakulären Katastropheneffekten. Das sagt die Verpackung. Der heimische Monitor präsentiert jedoch ein völlig anderes Bild: potthässliche Pixelhaufen, bei den im Vergleich Persönlichkeiten wie Dirk Bach oder Quasimodo optisch höchst attraktiv wirken. Der Sound hört sich wie Daniel Küblböck auf Drogen an und die Geschichte ... ja, die Geschichte ist nicht vorhanden. Sie retten Leben diverser Feueropfer in acht langweiligen Einsätzen und denken die ganze Zeit daran, ihrem eigenen ein Ende zu setzen. Wenn Sie vom Suizid absehen, treibt Sie die Steuerung in den Wahnsinn. Ihre Feuerwehrmännchen verschwinden dauernd hinter Wänden und Passanten. Um Sie auszuwählen, beklicken Sie etwa die Hälfte der 800x600 hohen Auflösung. Kaufen Sie dieses Höllenwerk bitte nur für Ihre Freunde und auch nur dann, wenn Sie diese schnellstmöglich loswerden möchten. Genre-Liebhaber greifen lieber zu *Emergency 4* oder *Fire Department 3*. Die machen's optisch und spielerisch besser. Alexander Frank

Info: www.the-games-company.com

		UNGENÜGEND
PREIS/LEISTUNG	24%	29%
GRAFIK	27%	
SOUND	25%	
STEUERUNG	44%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Simulation	
HERSTELLER	The Games Company	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1,2 GHz, 128 MByte RAM, 1 GByte HD	

Pacific Storm



Auf der Taktikkarte haben Sie den perfekten Überblick über Ihre Einheiten.

Pacific Storm ist genau wie die PC ACTION ein Hybrid. Während Ihr Lieblingsheft eine Mischung aus *Spiegel* und *Mad* darstellt, ist *Pacific Storm* ein Mix aus Echtzeit-Strategie und Flugsimulation. Sie finden sich im virtuellen Zweiten Weltkrieg wieder und kommandieren auf einer Taktikkarte wahlweise japanische oder amerikanische Truppen hin und her. In regelmäßigen Abständen erhalten Sie von Ihrer Regierung Aufgaben und bauen beispielsweise Luftschutzbunker auf einem Ihrer Stützpunkte im Pazifik oder erweitern Ihre Streitkräfte. In Gegenden, wo es dann richtig zur Sache gehen soll, schalten Sie in den dreidimensionalen Action-Modus und übernehmen die Kontrolle von Kampffliegern. Zwar kann dieser Modus nicht mit Vollpreis-Flugsimulationen mithalten, Laune macht es trotzdem, auch wenn die Steuerung recht kompliziert und hakelig ausgefallen ist. Witzig: Durch Ihre Entscheidungen verändern Sie die historischen Begebenheiten des Krieges. Optisch präsentiert sich der Titel unspektakulär, die taktische Tiefe macht dies aber wieder wett. Taktik-Anhänger, die keine Abneigung gegen Steuerknüppel haben, sollten ruhig mal einen Blick auf *Pacific Storm* werfen. Lukasz Ciszewski

Info: www.pacific-storm.de

		BEFRIEDIGEND
PREIS/LEISTUNG	69%	70%
GRAFIK	60%	
SOUND	32%	
STEUERUNG	80%	
MEHRSPIELER	71%	EINZELSPIELER
GENRE	Echtzeit-Strategie	
HERSTELLER	Lesta Studios/Frogster	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	1,7 GHz, 512 MByte RAM, 1,7 GByte HD	













Jeden Monat mehr Electronic Entertainment. Für Zuhause. Und unterwegs.

Time:---------Now
Place:--------Electronic City
Destination:--Final Entertainment

COMPUTEC MEDIA

ELECTRONIC ENTERTAINMENT

4U

Für Augen. Ohren. Herz. Und Hirn. Für heute. Und für morgen.











Parkan 2



Der Held ist auf einem Planeten gelandet und kämpft gegen einen Roboter.



Ein feindliches Schiff zischt knapp vor uns vorbei. Im Hintergrund ist ein Planet.

VERGLEICH
Darkstar One
83%
BESSER
X2: Die Bedrohung
79%
BESSER

„Jetzt reiß ich dich in Stücke, Affenmensch!", kreischt der Roboter ähnlich schauspielerisch überzeugend wie Fritzchen Hempel von der Theatergruppe der Grundschule in Baunatal-Knallhütte. Währenddessen stakst der Augsburger-Puppenkiste-Blechheini mangels künstlicher Intelligenz stur rückwärts, tappt versehentlich in einen Aufzug und entschwindet. Oje, was sind die Gegner dämlich! Um ehrlich zu sein, macht das ganze Spiel keine gute Figur. Wo die Ansätze doch prima sind: In *Parkan 2* fliegen Sie einerseits ballernd durch den Weltraum, andererseits ist Ihr Recke zu Fuß oder auch mal in einem Panzer unterwegs, wenn er auf Planeten landet. Dazu gesellt sich ein Wirtschaftsteil: Sie können in satten 500 Sternensystemen Handel treiben und etwa Ihre geliebten Raumschiffe ausbauen. Doof ist nur, dass Masse bekanntlich nicht Klasse ist. *Parkan 2* erreicht weder die Spannung von *Darkstar One* oder *Freelancer* bei den Weltraumgefechten noch den wirtschaftlichen Tiefgang von *X2*. Weil Sie ferner eine seltsame Story und einen nebulösen Spielverlauf, eine kleinteilige Fitzel-Benutzeroberfläche, durchschnittliche Technik und diverse Programmfehler geboten bekommen (da wird schon mal ein Planet plötzlich unsichtbar, von Abstürzen ganz zu schweigen), lassen Sie besser die Finger davon. Harald Fränkel

Info: www.frogster-interactive.de

HARALD FRÄNKEL

Parkan 2, du bist klasse! Kreisklasse. Von den objektiven Macken abgesehen, fühlt sich dieser Titel an wie Rudi Carrell: kalt und unlebendig. Vielleicht mögen sich einige Enthusiasten freudig in das 1.000-Tasten-Spiel reinfummeln. Aber warum sollte ich? Für schlappe 20 Euro krieg ich doch *Freelancer* und *X2*.

PREIS/LEISTUNG	65%	AUSREICHEND
GRAFIK	70%	60%
SOUND	68%	
STEUERUNG	48%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		Nikita/Frogster Interactive
PREIS		Ca. € 35,-
MINDESTENS		1,5 GHz, 512 MByte RAM, WinXP

Das Eulemberg-Experiment



PREIS/LEISTUNG	42%	MANGELHAFT
GRAFIK	71%	48%
SOUND	68%	
STEUERUNG	74%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Adventure
HERSTELLER		Artematica Entertainment/Most Wanted Games
PREIS		Ca. € 45,-
MINDESTENS		733 MHz, 128 MByte RAM, 700 MByte HD

Ob Sie es als Professor Adam Quinn schaffen, einen Mord aufzuklären, wenn Sie sich mit der unendlichen Gemütlichkeit eines Martin „Maddin" Schneider durch verwaschene Schauplätze klicken, die mit Gegenständen überfüllt sind? Wenn Sie Pixelcharaktere ewig mit minutenlangen Dialogen zu überflüssigen Themen zutexten, nervt das irgendwann. Später rätseln Sie auch mit Adams Freundin Laura. Wir rätselten übrigens ebenfalls. Nämlich, warum man seine sauer verdiente Kohle nicht lieber für *Tunguska* (S. 116) ausgeben sollte? Marc Brehme

Info: www.das-eulemberg-experiment.de

Roller Coaster Mania 2



PREIS/LEISTUNG	31%	UNGENÜGEND
GRAFIK	35%	30%
SOUND	20%	
STEUERUNG	28%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Aufbau-Strategie
HERSTELLER		Incagold
PREIS		Ca. € 18,-
MINDESTENS		333 MHz, 64 MByte RAM, 200 MByte HD

Rauf und runter, auf und ab ... nein, wir meinen nicht Matratzensport, sondern Achterbahnen. In *Roller Coaster Mania 2* bauen Sie die verzweigten Höllengeräte selbst und steigen danach sogar ein – natürlich nur virtuell. Klingt lustig, doch der Bau der Anlagen entpuppt sich aufgrund der hundsmiserablen Steuerung als Folter. Auch die anschließende Fahrt ist so spannend wie einem Baum beim Wachsen zuzusehen. Wer einen Wirtschaftspart erwartet, wartet umsonst. Sparen Sie sich das Geld und spielen *Roller Coaster Tycoon 2* von unserer DVD. Andreas Bertits

Info: www.incagold.de

Paradise

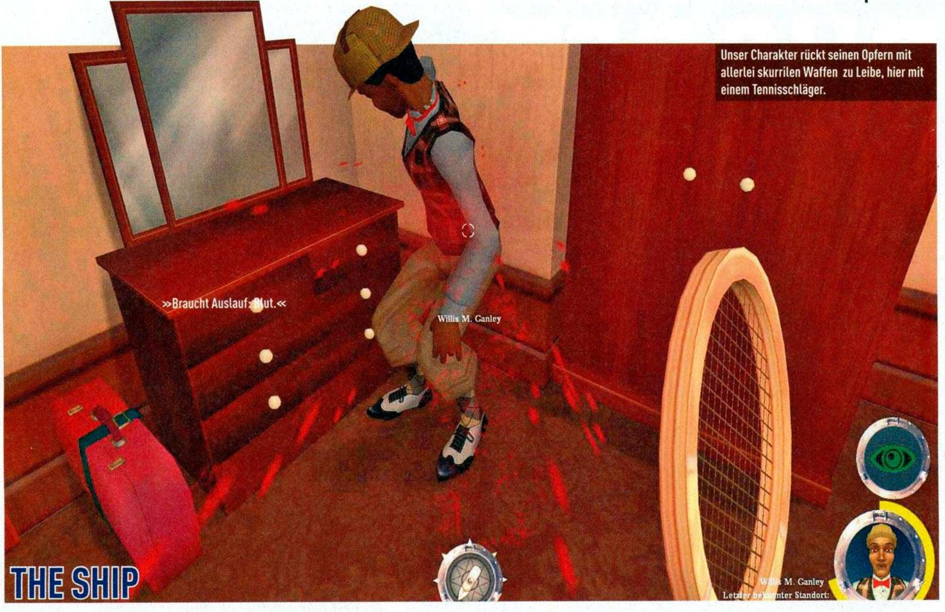


Interaktionsobjekte finden Sie eher durch Zufall als durch gezieltes Suchen.

„Ich will nicht ins Paradies", sangen einst die Toten Hosen. Ein Omen? In das Spiel *Paradise* will nämlich auch niemand rein, nicht mal ausgehungerte Adventure-Fans. Die staubtrockene Geschichte um blasse Charaktere ist nur was für *Jenseits von Afrika*-Fans: Die Geschichte ist zäher als klebriger Sirup. Und wenn sie an Fahrt gewinnt, ist das Spiel schlagartig zu Ende. Bis dahin suchen Sie in der unattraktiven Grafik nach lächerlich kleinen Interaktionspunkten. Beispiel gefällig? Um einen Krug mit Wasser zu füllen, gehen Sie an ein meterlanges Schwimmbecken. Nur an einer einzigen, winzigen Stelle können Sie Wasser schöpfen. Logo, oder? Ähnliche Logiklücken vermiesen viele Rätsel. Zur Lösung gelangen Sie mittels stupidem Trial-and-Error-Prinzip. Neben den Augen malträtiert *Paradise* Ihre Ohren mit einer langweiligen Musikuntermalung, die sich bereits nach fünf Minuten wiederholt. Die ellenlangen, stinklangweiligen Dialoge beseitigen die Probleme Schlafgestörter im Hauruck-Verfahren. Designer Benoit Sokal hat mit *Syberia 2* (PC ACTION 7/2004: 74%) solide Adventure-Kost kredenzt, *Paradise* ist in allen Punkten ein Rückwärtsschritt. Stimmt nicht ganz – 22 Schritte rückwärts. Manuel Grundmann

Info: www.paradise-game.com

PREIS/LEISTUNG	55%	AUSREICHEND
GRAFIK	63%	52%
SOUND	58%	
STEUERUNG	65%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Adventure
HERSTELLER		White Bird Productions/Dtp
PREIS		Ca. € 40,-
MINDESTENS		800 MHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD



Unser Charakter rückt seinen Opfern mit allerlei skurrilen Waffen zu Leibe, hier mit einem Tennisschläger.

Echte Schlägertypen

***Source*-Engine, Comic-Optik, unverbrauchtes Spielprinzip: Ein Steam-Spiel versetzt Sie in ein mörderisches Komplott auf hoher See.**

Eine typische Kreuzfahrt: Passagierkabinen, Bordrestaurants, Maschinenräume, Billardtische – auf Dauer bestimmt langweilig! Aber nicht, wenn Sie als Auftragskiller unbemerkt Ihrem Tagewerk nachgehen. Der Clou: Ihr Opfer – eine Dame mittleren Alters – verfolgt mit einem Küchenmesser einen Passagier aus der Kajüte 13. Dieser wiederum schwingt gerade seinen Golfschläger gegen den Schädelknochen einer jungen Dame, die sich mit einer Axt wehrt. Jeder ist Mörder und gleichzeitig Opfer. *The Ship* ist ein spannendes Katz-und-Maus-Spiel.

MIT DER GABEL AUSTEILEN

Sie schlüpfen in die Haut eines zufälligen Bordgastes. Ihr Ziel besteht darin, einen anderen, vorherbestimmten Passagier unbemerkt zu meucheln. Sie kennen nur den Namen der Zielperson sowie ihren Aufenthaltsort vor rund 30 Sekunden. Schnappen Sie sich einen Gegenstand wie Nudelholz, Brieföffner, Schraubenzieher oder Suppentopf und missbrauchen Sie diesen als Mordwerkzeug. Je ungewöhnlicher die Waffe, desso mehr Geld landet auf Ihrem virtuellen Konto. Eine Feueraxt bereichert Sie um 100 Dollar, eine Grillgabel dagegen um mehr als 3.000. Sinkt das Opfer zu Boden, schnappen Sie sich die Brieftasche. Das Bargeld stecken Sie in Getränke und Essen.

DEN FALSCHEN ERWISCHT

Legen Sie eine falsche Person um, gibt es Geldabzug. Und zücken Sie in Anwesenheit eines Polizisten etwa den Tennisschläger, landen Sie für eine Zeit lang im schiffseigenen Kerker. Alle Utensilien wie Waffen, Bücher oder Klamotten (ja, man kann die Spielfigur sogar verkleiden!) gehen dabei flöten. Das verleiht *The Ship* taktische Tiefe. Kleiner Minuspunkt: Zwei der sechs Levels sind nicht ganz ausgeglichen. Aber das stört die lustige und süchtig machende Kreuzreise kaum. Alexander Frank

Info: www.theshiponline.com



The Ship

PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	12. Juli 2006
GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Outerlight
VERTRIEB	Valve
USK-FREIGABE	Noch nicht geprüft
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Windows 98/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Hunt, Elimination, Duel, Deathmatch sowie ein Arcade-Modus für bis zu 16 Spieler oder Bots.

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	76%
SOUND	79%
STEUERUNG	83%
EINZELSPIELER	71%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Recht knapper Umfang	- 9%
Einige Karten schlecht balanciert	- 6%
Bestrafungssystem für amoklaufende Spieler zu schwach	- 3%
Manche Schiffe zu unübersichtlich	- 1%

SEHR GUT
Frisches Spielprinzip für alle, die eine Alternative zu *Counter-Strike* und Co. wünschen.



81% MEHRSPIELER

VERGLEICH
Counter-Strike Source 88%
BESSER
SCHLECHTER
Nerf Arena Blast 70% (abgew.)

Jeder muss mal!

Ihr Jäger und Gejagter hat ganz alltägliche Bedürfnisse: Essen, Trinken, Schlafen, Duschen, Toilette sowie Unterhaltung.

Erfüllen Sie diese Dringlichkeiten nicht innerhalb eines bestimmten Zeitraums, trocknet Ihr Killer aus (Trinken vernachlässigt), dreht durch (Gespräche mit anderen Personen ausgelassen) oder begeht Selbstmord (Bücherlesen ausgeblieben). Aber nehmen Sie sich in Acht: Während Sie Ihren Bedürfnissen nachgehen und etwa Ihren Darm entleeren, sind Sie ein leichtes Opfer für den auf Sie angesetzten Killer. Das funktioniert zum Glück auch andersherum.



Beim Dusch- und Kloganng verdeckt das Spiel die Intimstellen.

ALEXANDER FRANK

Mein Mehrspieler-Geheimtipp heißt ab sofort *The Ship*. Es ist ein tierischer Spaß, den Kontrahenten etwa mit einem Schaufensterpuppen-Arm den Garaus zu machen. Oder ihn in den Kühlraum einzusperren und die Temperatur auf das Niveau einer Talkshow zu senken. Anblicke wie kotzende Passagiere sind so derb, dass man einfach lachen muss, ihr Ableben löst bei mir eine ähnliche Schadenfreude aus wie seinerzeit der Heulstreifen *Titanic*. Spielen Sie *The Ship* nur online! Die Bots im Einzelspieler-Modus taugen nichts.

>>Nach dem Kaiserschnitt war Sinéad O'Connor nicht mehr so gut drauf.<<

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

Gutes Bauchgefühl

Diese hässliche Kreatur, die wir mit einem Gewehr bearbeiten, ist ohne Zweifel weiblich.





Weicheier, aufgepasst: Wenn Sie kein Blut sehen können, dann ist dieses heftige Vampirabenteuer überhaupt nichts für Sie.

In *Bloodlines* verkörpern Sie einen Blutsauger, der im Los Angeles der Gegenwart sein Unwesen treibt; genauer gesagt in Santa Monica, Chinatown, Hollywood und Downtown. Dabei gerät er zwischen die Fronten von vier Vampirfraktionen. Wählen darf der Spieler bei der Charaktererschaffung sogar aus sieben Clans, die Spezialfähigkeiten bieten. Die Gangrel etwa verwandeln sich bei Bedarf in Monster, die Nosferatu machen sich unsichtbar und die willensstarken Ventrue manipulieren Gegner bis zum Massenselbstmord. Die Kämpfe sind actionlastig und laufen in Echtzeit ab. In der Verfolgerperspektive dezimieren Sie Kontrahenten mit Samuraischwert, Knüppel oder ähnlichem Nahkampfwerkzeug. Schrotflinten oder Maschinenpistolen darf Ihr Schützling auf Wunsch in der Ich-Perspektive nutzen. *Bloodlines* bietet rund 70 Missionen, wovon mehr als die Hälfte nicht zwingend zu absolvieren sind. Doch die Erfahrungspunkte, die jeder erfüllte Einsatz einbringt, können Sie im Kampf gegen Ihre Feinde gut gebrauchen. Die Wahl der Aufträge hat erhebliche Auswirkungen, denn irgendeiner der rivalisierenden Vampirbanden kommen Sie immer in die Quere. Im Idealfall gelingt es Ihnen, die verfeindeten Clans gegeneinander auszuspielen. Dies geschieht größtenteils nichtlinear und macht deshalb mächtig Laune.

ALT, ABER GEIL

2005 gehörte *Vampire: The Masquerade - Bloodlines* zu den besten Rollenspielen und macht im Gegensatz zum mittlerweile geschlossenen Entwicklerstudio auch jetzt noch eine sehr gute Figur. Die Grafik ist top, Sie müssen aber trotz *Half-Life 2*-Engine im Vergleich zu aktuellen Grafikperlen kleine Abstriche machen. Nervig ist die häufige Nachladerei. Dafür kriegen Sie für lächerliche lächerliche zehn Euro viel Atmosphäre und ein umfangreiches Vampirbenteuer.

Harald Fränkel/Lukasz Ciszewski

Info: www.vampirebloodlines.com



LUKASZ CISZEWSKI

Vampire: The Masquerade - Bloodlines ist kein gewöhnliches Rollenspiel. Während Sie üblicherweise mit einem tuckigen Ritter durch bunte Fantasielandschaften reiten und mit grinsenden Dorfbewohnern quatschen, geht es bei *Bloodlines* richtig zur Sache. Sie saugen unschuldige Pixelbürger aus, halten sich Sklaven und machen Jagd auf Serienkiller. Auch nach anderthalb Jahren hat *Bloodlines* nur wenig an Faszination eingebüßt. Wer bei einem Preis von zehn Kröten nicht zugreift, dem ist wie den Fans von Tokio Hotel nicht zu helfen!



Vampire: Bloodlines

PREIS	Ca. € 10,-
TERMIN	15. August 2006
GENRE	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER	Troika Games
VERTRIEB	AK Tronic
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1,2 GHz, 384 MByte RAM, 4,7 GByte HD, Windows 98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nichts! Wer gern saugt, bleibt diesmal allein.

TEST IN AUSGABE
2/2005

PREIS/LEISTUNG	91%
GRAFIK	84%
SOUND	92%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	–

SEHR GUT
Eines der besten Rollenspiele des Jahres 2005 begeistert auch heute noch.

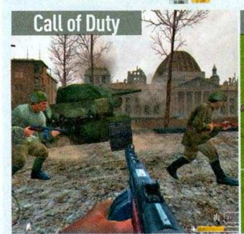


EINZELSPIELER

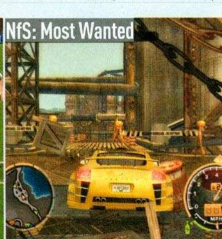
Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Act of War: Direct Action	Strategie	Rondomedia	79%	€ 15,-	5/05
Ankh: Special Edition	Adventure	Bhv	86%	€ 20,-	1/06
Beyond Good & Evil	Action	AK Tronic	88%	€ 7,-	2/04
Boiling Point: Road to Hell	Action	AK Tronic	75%	€ 10,-	7/05
Call of Duty	Action	AK Tronic	80%	€ 10,-	12/03
Crashday	Rennspiel	Rondomedia	77%	€ 15,-	3/06
Hot Dogs Hot Girls	Simulation	Indigo Pearl	65%	€ 20,-	6/06
FIFA 06	Sportspiel	EA	84%	€ 20,-	11/05
Fußball Manager 2006	Simulation	EA	89%	€ 20,-	12/05
Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	EA	90%	€ 20,-	1/06
Ultimate Spider-Man	Action	Activision	66%	€ 15,-	12/05
Vampire: The Masquerade - Bloodlines	Rollenspiel	AK Tronic	85%	€ 10,-	2/05
Vietcong 2	Action	AK Tronic	86%	€ 10,-	12/05









Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 22 steht's!



Neuer Monat, alter Spitzenreiter: *The Elder Scrolls 4: Oblivion* hält sich souverän auf der Poleposition.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/2006	88%	Bethesda Softworks
2	▲ (NEU)	Prey	9/2006	86%	Human Head Studios
3	▼ (2)	F.E.A.R.	11/2005	88%	Monolith
4	▼ (3)	World of Warcraft	2/2005	93%	Blizzard
5	▼ (4)	Hitman: Blood Money	7/2006	85%	IO Interactive
6	▲ (8)	Guild Wars: Factions	7/2006	86%	Arena-Net/NC Soft
7	▲ (9)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
8	▼ (6)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
9	▲ (14)	Civilization 4	1/2006	88%	Firaxis
10	■ (10)	Quake 4	1/2006	88%	Raven Software
11	▼ (7)	Tomb Raider: Legend	5/2006	90%	Crystal Dynamics
12	■ (12)	Half-Life 2	12/2004	94%	Valve
13	■ (13)	Doom 3	10/2005	85%	id Software
14	▲ (15)	Pro Evolution Soccer 5	12/2005	89%	Konami
15	▼ (5)	Call of Duty 2	1/2006	90%	Infinity Ward

Goodbye Lenin!



Infinity Wards spektakuläres Weltkriegsepos *Call of Duty 2* geht in Rente. Seit Anfang des Jahres stand der brillante Ego-Shooter auf Top-Positionen in unserer Hitparade, nun ist *Call of Duty 2* auf den letzten Platz gerutscht und sagt diesen Monat wohl leise Ade. Wir werden dich vermissen!



Huch, ein Neuankömmling! Der abgefahrene Shooter *Prey* hat sich auf Anhieb auf Platz 2 geballert.

Bad Day L.A.

Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Termin
Anstoß 2007	Ascaron	11. August
Bad Day L.A.	Frogster	24. August
Call of Juarez	Ubisoft	7. September
Die Siedler 2: Die nächste Generation	Ubisoft	7. September
Die Sims 2: Glamour Accessoires	EA	31. August
El Matador	Frogster	September
Madden 2007	EA	24. August
NHL 2007	EA	14. September
Paraworld	CDV	15. September

SPIELERFORUM

Gemeinsam sind Sie stark. Ihr Mitstreiter rückt hier einem Light Tank auf die Pelle, sodass Sie ihn gefahrlos beschießen können.

»Steht kurz vor dem Durchbruch: Magen.«

DOOM 3/QUAKE 4

Zwerchfellattacke

»Dick geworden: Sam Fisher.«

Während sich einer Ihrer Squad-Mitglieder in den Nahkampf gegen einen Grunt stürzt, nehmen Sie ihn aus der Ferne aufs Korn.

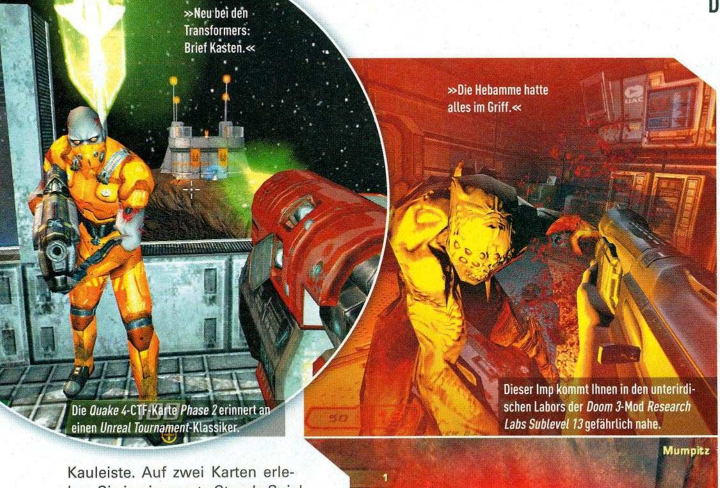
»Altmodisch: Blitzkrieg.«

AUF AB 18-DVD VIDEO

Im Verbund nehmen Sie einen Berserker unter Beschuss. Vorsicht, dessen Blitzangriff kann Sie schnell das Leben kosten.

Doom 3- und _Quake 4_-Mods gibt es nicht gerade wie Sand am Meer. Schon gar keine richtig guten. Aber dank doom3maps.org bekommen Sie diesmal echte Perlen.

MAP-PACK | Manche Dinge sind wirklich äußerst selten. Dazu gehören etwa die Blaue Mauritius, hübsche Frauen, die auch noch einparken können, sowie gute *Quake 4*-Einzelspieler-Karten. Wir haben die eine dieser Raritäten für Sie aufgestöbert. Klar, es handelt sich um ein frisches Einzelspieler-Paket für *Quake 4*. In *Ubilitus* jetten Sie zum gleichnamigen Planeten, einem für den Krieg zwischen Menschen und Strogg strategisch wichtigen Sterneneiland. Ihr Job: die Schutzschilde des Planeten zerbröseln, um ein großflächiges Bombardement zu ermöglichen. Blöderweise zerstreut sich Ihre Mannschaft bei der Landung in alle Winde und solange die faulen Säcke nicht wieder auftauchen, schlagen Sie sich erst einmal allein durch. Aber keine Sorge, die Verirrten kommen später wieder zurück und so verbeulen Sie der Strogg-Brut fortan im Trio die



»Neu bei den Transformers: Brief Kasten.«

Die *Quake 4*-CTF-Karte *Phase 2* erinnert an einen *Unreal Tournament*-Klassiker.

»Die Hebamme hatte alles im Griff.«

Dieser Imp kommt Ihnen in den unterirdischen Labors der *Doom 3*-Mod *Research Labs Sublevel 13* gefährlich nahe.

Kauleiste. Auf zwei Karten erleben Sie in einer gute Stunde Spielzeit eine fabelhaft umgesetzte Story, schickes Leveldesign und spannende Atmosphäre.

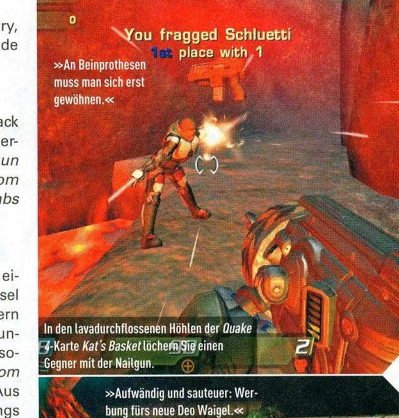
NOCH NICHT GENUG?

Außerdem finden Sie im Map-Pack die feinen *Quake 4*-Mehrspieler-Karten *Kat's Basket*, *Ugly Railgun Arena* und *Phase 2* sowie das *Doom 3*-Einzelspieler-Level *Research Labs Sublevel 13*. Ist doch super, oder?

AUF DER INSEL IST DIE HÖLLE LOS

Auch der Held von *Doom 3* hätte eigentlich Ruhe auf einer einsamen Insel verdient, nachdem er seinen Hintern eben erst vom Mars zurückgeschwungen hat. Das mit dem Eiland klappt sogar, allerdings geschehen in der *Doom 3*-Mod *Hell Island* seltsame Dinge. Aus Lizenzgründen ist die Mod allerdings nicht auf der Heft-DVD. Sie tauschen Sonnencreme gegen Schießeisen und jagen die Unruhestifter zurück in die Hölle. Sie dürfen sogar in die Badehose schlüpfen, denn der *Doom 3*-Marine hat Schwimmen gelernt. Auch sonst funktioniert in *Hell Island* einiges anders als im Originalspiel. Vor allem verbringen Sie viel Zeit mit Hüpfen und Suchen nach dem richtigen Schalter. Während der Erkundung ergötzen Sie sich an neuen Texturen, frischer Musik und teilweise witzigen Mono- und Dialogen. Auf jeden Fall sind Sie ein paar Stunden beschäftigt. Jürgen Krauß

Info: www.doom3maps.org



»An Beinprothesen muss man sich erst gewöhnen.«

In den lavadurchflossenen Höhlen der *Quake 4*-Karte *Kat's Basket* löchern Sie einen Gegner mit der Nailgun.

»Aufwändig und sauteuer: Werbung fürs neue Deo Waigel.«

In der *Doom 3*-Mod *Hell Island* geht es gefährlich zu. Wenn dieser Hell Knight noch näher kommt, dürfte das Ihr Ende bedeuten.



Die *Quake 4*-Karte *Ugly Railgun Arena* bietet idealerweise Platz für zwei Spieler und nervenaufreibende Railgun-Gefechte.

»Wir können *Counter-Strike* nicht mehr sehen.«

Doom 3 Quake 4	**AUF DVD** MODS
AUTOR	Diverse
DATEINAMEN	Diverse
VORAUSSETZUNG	Doom 3/Quake 4

PRO + CONTRA

- Herausfordernde Einzelspieler-Missionen
- Schick gebastelte Mehrspieler-Karten

FAZIT: „Ein gewohnt geniales Map-Pack gegen die Sommerloch-Langeweile. Spitze!"

Inhalt

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder *Star Wars*. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das 19-köpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an mb@pcaction.de

LIES MICH!

Assault Coop 1.0



Far Cry | Mit der Assault Coop Mod für *Far Cry* beackern Sie fünf neue Gebiete der Dschungelwelt gemeinsam mit Freunden und manchmal sogar computergesteuerten Kollegen. Einige Levels bieten sogar einen kleinen „Coop-Story-Modus". Außerdem gibt es neue Spielermodelle, Sounds und natürlich auch frische Knarren. Na dann. [MB]

Info: www.freewebs.com/knight7team

Patch veröffentlicht

UT 2004: TO Crossfire | Für die in unserer Ausgabe 8/2006 vorgestellte Mod *Tactical Ops: Crossfire* ist kürzlich ein Patch auf Version Beta 1.2 erschienen. Ob sich der 128 Megabyte schwere Download lohnt? Aber hallo! Nach der Installation freuen Sie sich nicht nur über drei neue schicke Karten, sondern auch über ausgemerzte Programmierfehlerchen (Bugfixes). [MB]

Info: www.to-crossfire.net

Hypercube: Source



Half-Life 2 | Eng an das filmische Vorbild *Cube 2: Hypercube* angelehnt, latschen Sie in der *Half-Life 2*-Mod *Hypercube: Source* durch ein Labyrinth aus immer gleich aussehenden Würfeln und suchen den Ausgang. In Netzwerk- oder Internetpartien versuchen alle Spieler schlicht und ergreifend am Leben zu bleiben. Nach dem trachten Ihnen nämlich äußerst fiese und abwechslungsreiche Fallen. Denen können Sie mit dem ebenfalls aus dem Film bekannten „Stiefel-Test" entgehen. Schmeißen Sie das Schuhwerk vor dem Betreten in die Räume, um tödlichen Eventualitäten vorzubeugen. Zwar mangelt es noch an genügend Stiefeln und der Steuerung etwas an Feinschliff, aber das wird schon noch. Hoffen wir. [JK/MB]

Info: http://hypercube.50webs.com

Lynch

Doom 3 | Unter dem Titel *Lynch* schraubt das bisher noch nicht groß in Erscheinung getretene Entwicklerteam Bloodspit Studios an einer Komplettkonvertierung von *Doom 3*. Was die Modder selbst als „First Person Survival Horror" anpreisen, soll von Spielen wie *Manhunt*, *Thief: The Dark Project*, *Condemned: Criminal Origins* sowie Filmen wie *Irreversible* und *Man bites Dog* inspiriert sein. Natürlich befinden Sie sich mal wieder in einer ausweglosen Situation – wie der neue Knasti in der Dusche. Auch in *Lynch* ist Gewalt nicht immer die einzige Lösung. Oft lassen Sie vor allem die grauen Zellen rotieren und treffen neuerdings auch moralische Entscheidungen. Klingt spannend. [MB]

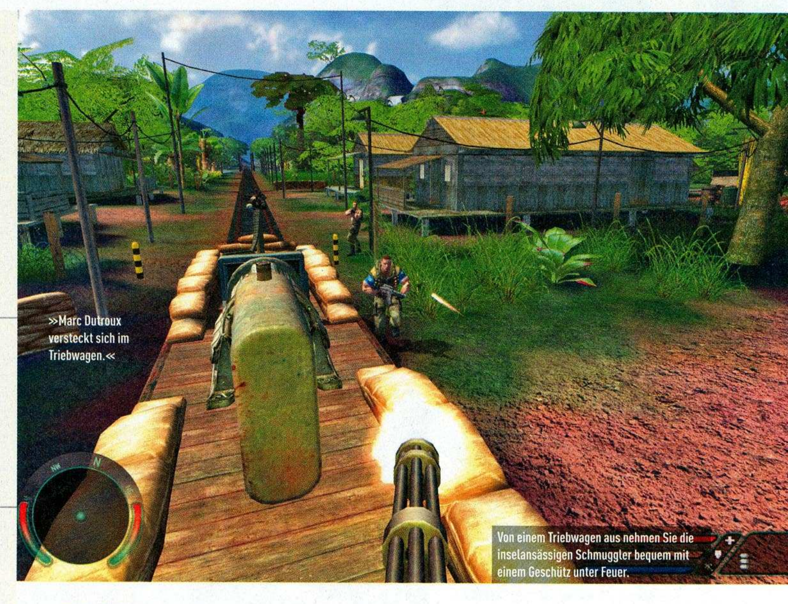
Info: http://lynch.bloodspitstudios.com

Rising Sun



Age of Empires 3 | Fällt Ihnen bei „Bambus" als Erstes das Wort „Sprossen" ein, lesen Sie besser gar nicht weiter. Alle anderen *Age of Empires 3*-Fans freuen sich über die Mod *Rising Sun*, der Sie ab sofort mit Japanern zocken lässt. Bei denen sorgen etwa Bambus-Fabriken für einen stetigen Fluss an hölzernem Baumaterial. Außerdem ziehen Sie mit neuen Einheiten wie Shaolin-Mönchen, Ninjas und Samurais in die Schlacht und schippern mit japanischen Galeonen über die Gewässer. Mast- und Schiffbruch! [MB]

Info: http://risingsun.clandsf.com



»Marc Dutroux versteckt sich im Triebwagen.«

Von einem Triebwagen aus nehmen Sie die inselansässigen Schmuggler bequem mit einem Geschütz unter Feuer.

FAR CRY

Jetzt sind Sie am Zug!

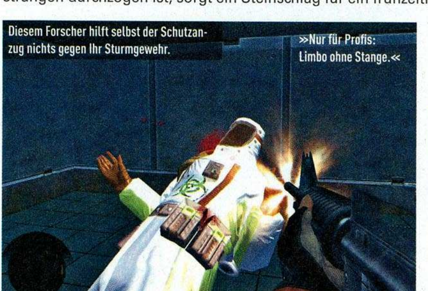
Redaktionsküken Lukasz Cisdingsbums träumte immer davon, Lokomotivführer zu werden. Sie auch? Schämen Sie sich nicht, machen Sie Ihren Traum wahr. Jetzt!

RAILWAY | Auf der Einzelspielerkarte *Railway* schnappen Sie sich einen Triebwagen und düsen über eine hübsche Karibikinsel. Damit Sie während der Zugfahrt nicht einpennen, installierten die Macher zwei Maschinengewehre auf dem Vehikel. Einem actionreichen Reisevergnügen steht also nichts im Wege. Das Eiland ist eine Schmugglerinsel und beherbergt neben illegalen Waren auch sieben Artefakte, nach denen Sie die Patscher ausstrecken. Eine Karte auf dem Ladebildschirm hilft Orientierungslegasthenikern – den Schirm bekommen Sie häufig zu Gesicht, dafür sorgen die aggressive Schmuggler mit Sicherheit. Da Schienenfahrzeuge keine Crytek-Hausmarke sind, gestaltet sich die Bedienung eher abenteuerlich. Sie krabbeln in den Waggon, starten den Motor und krallen sich an einem Schnellfeuergeschütz fest, sonst fährt Ihnen die Karre einfach unter dem Allerwertesten weg. Ist das Teil erst in Fahrt und Sie in Position, klappt das „Ich steh auf dem Zug und töte alles mit einem MG"-Prinzip einwandfrei. Obwohl die komplette Karte von Schienensträngen durchzogen ist, sorgt ein Steinschlag für ein frühzeitiges Fahrtende. Die restliche Insel erforschen Sie per pedes, Jeep oder Boot. Marc Brehme

Info: www.farcry-life.narod.ru

»Strahlte nach der Chemotherapie: Ei des Kolumbus.«

Hier haben Sie eines der sieben versteckten Artefakte gefunden.



Diesem Forscher hilft selbst der Schutzanzug nichts gegen Ihr Sturmgewehr.

»Nur für Profis: Limbo ohne Stange.«

Far Cry	AUF DVD MOD
AUTOR	Ret1cent
DATEINAME	railway
VORAUSSETZUNG	Far Cry

PRO + CONTRA
- \+ Relativ lange Spielzeit
- − Bei manchen PCs Leistungsprobleme

FAZIT: „Abwechslungsreiche Mod mit viel Action und Rätseleinlagen. Super!"

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Bis auf die Knochen

Die Klinge der Göttin treibt Sie in dieser Mod raus aus dem Liebesnest und rein in den nächsten Schlamassel.

M. SYD JR'S BLOOD & MUD – BRAVIL SCUM | Neue Gebäude, Gegenstände und sogar Dörfer gibt es inzwischen fast wie Sand am Meer. *Blood & Mud* geht einen anderen Weg. Ganz im Stil von *Avenzio* & Co. bauten die Entwickler die Stadt Bravil um und packten auch eine knifflige Aufgabe mit dazu. Aber schön der Reihe nach. Die Mod bügelt Bravil mit etwa 100 frischen Texturen auf. Diese sehen sehr stimmig und düster aus – fast schon gruselig. Abgeschmeckt ist das Ganze mit neuen Charakteren, die von erfreulich seltsam bis total durchgeknallt reichen. So treffen Sie etwa den verrückten Witzeerzähler Ygor oder den dubiosen Händler MaSydJun.

KNIFFLIG

Nach Angaben der Entwickler gab es keinen Tester, der auch nur ein Rätsel der Mod ohne Hilfestellung lösen konnte. Seien Sie also gewarnt, hier ist reichlich Hirnschmalz gefragt. Als kleine Einstiegshilfe verraten wir aber, wonach Sie suchen sollen. Der Auftrag „Die Klinge der Göttin" beginnt im Bett eines käuflichen Mädchens. Sichtlich entspannt (und um 100 Goldstücke ärmer) vernehmen Sie im Traum den Ruf der Klinge. Anfangs wissen Sie zwar noch nicht so recht, was das bedeutet, aber Ihr Verlangen nach Abenteuern treibt Sie aus den Federn und auf die Jagd nach der wertvollen Schneide. Ursprünglich ist die Traumsequenz der Mod lediglich als Audio-Datei beigefügt. Exklusiv für PC ACTION zauberte Entwickler Ryan O. Hershey kein Kaninchen, sondern eine nagelneue Version der Mod aus dem Hut: Die haut Ihnen jetzt die Zwischensequenz des Traums auch als schickes Video auf die Glubscher. Danke! Die bewegten Bildchen installieren Sie entsprechend der beigefügten Readme-Datei. Die übrigens deutsche Sprachausgabe ist gelungen, die sechs Sprecher haben gute Arbeit geleistet. Wer etwas im Sound-Verzeichnis der Mod herumstöbert, findet sogar einige Outtakes als witzigen Bonus. So soll das sein! Marc Brehme

Info: www.planetoblivion.de

»Kann tödlich enden: Drachenfliegen bei Gewittern.«

Dieser lustige Geselle hängt hier nur ein wenig in der Gegend herum.

The Elder Scrolls 4: Oblivion	AUF DVD MOD
AUTOR	Ryan O. Hershey
DATEINAMEN	M.Sydjr_s_Blood_Mud_V.2.0 M.Sydjr_s_Blood_Mud_Video
VORAUSSETZUNG	TES 4: Oblivion
PRO + CONTRA	
+ Anspruchsvolle Aufgabe	
+ Sehr gelungene Sprachausgabe	
FAZIT: „Ein Muss für Oblivion-Fans."	

TITAN QUEST

Kleider machen Bräute



»Zu blöd, sich einen Schal umzubinden: Frauen.«

Mit der Mod *Bikini Girl with Flaming Skirt* kommt endlich heiße Wäsche ins Spiel.

»In diesem Bild versteckt Schlumpfine eine Muschi und sie heißt nicht Azrael.«

Der Mod *The Darkelf Girl* ersetzt Ihre Spielfigur durch die gleichnamige Schönheit.

Neue Kleider braucht das Land. Wir zeigen Ihnen Mods, die die lahme Garderobe der Helden kräftig aufpeppen – oder auch ganz weglassen.

MODS | Seit es Lara Croft gibt, machen sich immer wieder offenbar Barbie-affine Modder daran, den Pixelgestalten unter die Unterwäsche zu spitzen. Nackt-Patches für *Oblivion*, der *Hot Coffee Mod* für *GTA: San Andreas* oder der „Zeig mir deine Hupen"-Patch für *Sin Episodes: Emergence*. Nun reiht sich auch *Titan Quest* in die Riege der Entblößer ein. Modder Bbird befreit etwa mit dem *Topless Pack 1.0* die Heldin komplett vom engen Büstenhalter. Fortan kämpft Sie also buchstäblich mit den Waffen einer Frau. Nur blöd, dass das die Gegner im Spiel wenig beindruckt. Gleiches gilt auch für den *Leatherbra*, der dem Namen entsprechend ein Modell aus Tierhaut auf den Pixelbusen zaubert. Auch an weibliche *Titan Quest*-Spieler und Liebhaber der Filme *Spartacus* und *Ben Hur* hat Bbird gedacht. *Hairy Male* zaubert kräftiges Haar auf die ansonsten aalglatten Hühnerbrüste, Beine und Arme der männlichen Helden. Modder Shark scheint sich mit jeder neuen Kreation selbst übertreffen zu wollen und bringt ultrakurze Röcke, Miniröcke *[Anm. d. Chefred: Wo ist da der Unterschied, du notgeiles Stück?]* oder den *Harem Time 1.0 Nude Skin*. Mit dem tappen die Mädels mit Schleier vorm Gesicht und natürlich sehr kurzen Klamotten durch die Spielwelt. Sie kommen sich vor wie ein Sultan. Auch nicht das Richtige? Dann saugen Sie sich die *Lady Red Kryptonite*, eine freizügige Dunkelelfin, das *Bikini Girl with Flaming Skirt* oder mit einer Succubi ein echtes Teufelsweib auf die Festplatte. In den Diskussionsforen auf titanquest.net finden Sie alles. Marc Brehme

Info: www.titanquest.net/adult-modifications

BATTLEFIELD 2

Alles wird gut



»Eingekreist: Panzer.«

Auch mit *Allied Intend* toben noch immer heftige Panzerschlachten. Jetzt aber mit neuem HUD.

»Fies: Sekundenkleber aufs Fernglas tun.«

Die neuen, praktischen Ferngläser helfen dem Soldaten in dieser Situation nicht weiter.

Pimpen Sie Ihr Schlachtfeld! Mit dieser prächtigen Modifikation erkennen Sie Ihr *Battlefield 2* nicht wieder.

ALLIED INTEND | Wir lieben umfangreiche Verschönerungsoperationen! Im echten wie auch im virtuellen Leben. Die Modifikation ist zwar erst in Version 0.2 verfügbar, trotzdem liest sich die Liste an Änderungen und neuen Inhalten bereits länger als der Supermarkt-Einkaufszettel von Reiner Calmund. Als eifrigen Soldaten erwarten Sie etwa neun neue sowie zehn überarbeitete Karten, vier frische Fluggeräte, elf aktuelle Wummen und Ausrüstungsgegenstände, Wurfmesser, Ferngläser, tragbare Mörser, C4-Sprengstoff mit Zeitzünder, runderneuerte Helis und Panzer sowie jede Menge große und kleine Verbesserungen. Auch spielerisch unwichtige Änderungen wie etwa Radios für die Jeeps fanden den Weg aufs Schlachtfeld. Anders als bei den meisten *Battlefield 2*-Mods wählen Sie in *Allied Intend* zwischen Einzelspieler-, Mehrspieler- oder Kooperations-Modus. Die aufpolierten Computergegner finden sich dabei auf jeder der 19 mitgelieferten Karten zurecht. Optische Sperenzchen wie neu gestaltete Uniformen und Fahrzeugbemalungen in Wald und Wüste sowie runderneuerte Vehikel-HUDs geben der ganzen Chose den letzten Schliff. Einfach edel!

Jürgen Krauß

Info: www.alliedintent.com

Battlefield 2 — AUF DVD: MOD

AUTOR	Allied Intend Mod-Team
DATEINAME	aintent2winclient
VORAUSSETZUNG	Battlefield 2

PRO + CONTRA
- + Massig neue Inhalte
- + Satte 19 Karten für alle Spielmodi

FAZIT: „Aufwändige Mod mit vielen neuen Inhalten und dichter BF2-Atmosphäre."

BATTLEFIELD 2

Eine Runde Golf

Sie fahren Opel und spielen gern mal Golfkrieg? Diese Modifikation schickt Sie dazu in die Wüste.

US INTERVENTION | Wie der Viagra-Konsum von Hugh Hefner steigt auch der Spritpreis in ungeahnte Höhen und ist mit der Zeit schier unbezahlbar. Kein Wunder also, dass sich Hinz und Kunz immer wieder um das schwarze Gold kloppen. In dieser Mod düsen auch Sie in den Mittleren Osten und zeigen als amerikanischer Invasor, wo George den Most holt. Oder Sie verteidigen als heimischer Iraker die wertvollen Rohstoffreserven. Die sieben mitgelieferten Karten spiegeln das Thema „Erster Golfkrieg" wider und machen einen schicken Eindruck. In hitzigen Mehrspieler-Partien prügeln Sie sich um brennende Ölfelder, Ölverladehäfen – und Ölsardinen. Spaß bei Seite, das mit den Sardinen stimmt natürlich nicht, trotzdem dreht sich alles um schmierige schwarze Flüssigkeiten. Natürlich steuern Sie auch zeitgemäßes Kriegsgerät für Land-, Wasser- und Lufteinsätze. So beehren Sie Ihre Gegner etwa stilecht mit einem A-10-Thunderbolt-2-Bomber. Auch die irakische Seite wartet mit passenden Gefährten wie dem sowjetischen Kampfpanzer T-72 auf. Alle Kettenfahrzeuge wurden mit Zoom-Option und drei Munitionstypen versehen, aber auch die Pioniere haben aufgerüstet. Sie schleppen fortan tragbare Luftabwehrgeschütze. Die ursprünglich im zweiten Golfkrieg angesiedelte *US Intervention* hat übrigens eine bewegte Geschichte hinter sich. Der ehemalige Leiter des Entwicklerteams wurde beim „polnischen Einkauf" von Modellen aus einer anderen Mod erwischt. Das Team schickte seinen Boss in die Wüste und textete die Geschichte auf den ersten Golfkrieg um. Schön, dass trotzdem was daraus geworden ist. Aye, Sir! Der knapp 850 Megabyte große Download lohnt sich definitiv!

Jürgen Krauß

Info: http://usi.jarhedz.com

»Offen für alles: Scheunentor.«

In einem Ölverladehafen tobt der Kampf um die Fahne mit Fahrzeugen.



»Frauen-Grill-Weltmeisterschaft.«

Dieser Amerikaner läuft blindlings in einen explodierenden Panzer. Dumm gelaufen, meinen wir.



Im Spielmodus Warball locken Sie Ihren Gegner in eine Sprengfalle.

Normales Deathmatch ist Ihnen zu langweilig? Dann versuchen Sie es doch mal mit der aufgemotzten Variante.

DEATHMATCH PRO | Auf den ersten Blick ändert sich nicht allzu viel: Am linken Bildschirmrand klebt eine Inventarübersicht, die neue TAU-Kanone sieht auch schnuckelig aus. Aber ansonsten ... Ein Druck auf die Taste F12 schafft Klarheit. Dass neue Ingame-Menü verrät Ihnen was unter der Haube von *DM Pro* schlummert: Elf Spielmodi, 18 Karten, einfache Abstimmungen, keine komplizierten Konsolenbefehle – ideal für ein schnelles Match gegen Freunde im Netzwerk oder über das Internet. Neben klassischen Spielmodi messen Sie sich auch in spaßigen Varianten wie Football, bei dem Sie – nur mit einem Gravitron bewaffnet – versuchen, die Pille in den gegnerischen Kasten zu ballern. Die etwas brachialere Ausführung Warball funktioniert ebenso, allerdings ist zusätzlich der Einsatz von Waffen erlaubt.

Jürgen Krauß

Info: www.hl2dmpro.com

Half-Life 2 — AUF DVD — MOD

AUTOR	Half-Life 2 Deathmatch Pro Mod-Team
DATEINAME	hl2dmprov17
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA
- + Super Übersicht durch neues Menü
- + Langzeitmotivation durch neue Spielmodi

FAZIT: „Wer auf unkomplizierte Mehrspiele-Partien aus ist, MUSS hier zugreifen!"

HALF-LIFE 2

Ich mach dich platt!



Lediglich mit einem Gravitron bewaffnet erledigen Sie Gegner mit Energiebällen.

Flache Brüste lassen uns kalt. Flache Spiele machen uns heiß – wenn sie aus den voluminösen Brüdern entstanden sind.

ANTFARM: SPHERES | Auch wenn es komisch klingt, in dieser Mod betrachten Sie das Geschehen von der Seite – wie eine Ameisenfarm eben. Allerdings graben Sie weder Tunnel, noch wischen Sie der Königin den Hintern. Vielmehr mischen Sie Ihre Gegnern mit dem Gravitron auf, indem Sie ihnen Energiebälle auf den Pelz brennen. Die kürzlich veröffentlichte Beta sieht passabel aus, beinhaltet aber nur eine Karte mit zwei Spielmodi. Entweder verkloppen Sie die anderen im klassischen Deathmatch oder kämpfen im Team um die Vorherrschaft über einen Schalter, der das Teleportieren von Kameraden und damit das Punkten ermöglicht. *Antfarm: Spheres* ist eigentlich ein „Abfallprodukt": Den Entwicklern geht es darum, der Mod-Gemeinde eine Technik für richtig unterhaltsame 2D-Mods in die Hand zu geben. Mal schauen, welche angestaubten 2D-Klassiker so vielleicht eine Wiedergeburt mit der *Source*-Engine erleben.

Jürgen Krauß

Info: www.antfarmsource.com

Half-Life 2 — AUF DVD — MOD

AUTOR	Antfarm: Spheres Mod Team
DATEINAME	antfarm.spheresb1
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA
- + Kurzweiliger Oldschool-Ballerspaß
- – Nur eine einzige Karte

FAZIT: „Wer auf 2D-Shooter steht, sollte auf jeden Fall mal einen Blick riskieren."

HALF-LIFE 2

Dir helf ich!

Englische Hooligans wissen Bescheid: Allein war gestern. Heutzutage verdrischt man viel gepflegter in der Gruppe.

OBSIDIAN CONFLICT | Wie die alten Römer ergötzen sich auch die fiesen Combine an einem blutigen Schauspiel. In den so genannten Obsidian Trials kämpfen menschliche Gefangene in einer holografischen Welt, die von ihrem realen Vorbild quasi nicht zu unterscheiden ist. Sie haben als eingeknasteter Soldat die Arschkarte gezogen und pokern mit der Teilnahme an diesem makabren Spiel um die Freiheit. Es stellt sich aber die Frage: Realität oder nur Illusion? Fakt ist, dass Sie als Einzelkämpfer in dieser Mod älter aussehen als ein vom Schicksal geschlagenes, an vorzeitiger Vergreisung leidendes Kind. Nur im Team gelingt es Ihnen, Feinde auszuschalten oder Hindernisse zu überwinden. So kommen Sie im Level oc_docks nur vorwärts, wenn Sie ein Mitstreiter mit dem Kran über einen tödlichen Säuresee hievt. Feng-Shui-Verfechter legen gar die Farben Ihres HUDs und der Taschenfunzel fest. Einfach unglaublich!

Jürgen Krauß

Info: www.obsidianconflict.com

Half-Life 2 — AUF DVD — MOD

AUTOR	Obsidian Conflict Mod Team
DATEINAME	ObsidianBeta1_0
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA
- + Innovativer Coop-Spaß
- – Ab und an stürzt die Mod schon mal ab

FAZIT: „Solange Sven Coop 2 auf sich warten lässt, setzt diese Mod neue Koop-Maßstäbe."



Auf der Karte oc_docks befördern Sie Ihre Kollegen per Kran über einen Säuresee.

LIES MICH!

Baphomets Fluch 2.5



Gratisspiel | Ja, es lebt noch! Die Rede ist nicht vom Holzmichl, sondern vom Fan-Adventure *Baphomets Fluch 2.5*, von dem uns im Juli eine spielbare Demo erreichte. Nach dem großen Vorbild dirigierten wir George Stobbart mit der klassischen Point&Klick-Steuerung per Maus durch eine Kneipe und ergaunerten in einer Apotheke ein Abführmittel. Während die Hintergründe sehr detailliert daher kamen, machte George noch einen sehr verwaschenen Eindruck. Das soll sich bis zur noch unbestimmten Veröffentlichung noch ändern. (MB)

Info: www.baphometsfluch25.de

Xtreme Moped Racing

Gratisspiel | „Ich geb Gas, ich will Spaß": „Neue deutsche Welle"-Star Markus hatte in den Achtzigerjahren die Zeichen der Zeit erkannt. Mit dem Gratisspiel *Xtreme Moped Racing* schwingen Sie Ihren Hintern auf die Sitzbank eines Zweirades und heizen mehr oder weniger elegant durch zehn Schauplätze wie etwa die staubige mexikanische Steppe. Im Mehrspieler-Modus liefern sich bis zu sechs Fahrer Rennen in Netzwerk oder Internet. Für Biker interessant, allen anderen könnte die Hand am Gasgriff einpennen. (MB)

Info: www.elisanet.fi/jmaatta/xtrememopedracing

Bolzplatz 2006



AUF DVD PATCH

Gratisspiel | Machen Sie unsere WM-Schmach vergessen und holen Sie endlich den Pokal! *Bolzplatz 2006* ist ein kostenloses Open-Source-Fußballspiel im 3D-Comic-Stil. Die Entwickler versprechen „packende Stadionatmosphäre", wenn Sie Ihre Pixelkicker mit Gamepad oder Tastatur in 20 Arenen über den Rasen jagen. 80 Teams sowie die Spielmodi Karriere und Weltmeisterschaft und ein Zweispieler-Modus stehen zur Wahl. Außerdem kauen Ihnen neun Kommentatoren in verschiedenen Sprachen ein Ohr ab. Mahlzeit. (MB)

Info: www.bolzplatz2006.de

Mod-Tools veröffentlicht

Sin Episodes: Emergence | Ende Juli veröffentlichte Ritual Entertainment über den Onlinedienst Steam das SDK (Software Development Kit) für den Episoden-Shooter *Sin Episodes: Emergence*. Damit können Sie eigene Einzelspieler-Levels und auch Mehrspieler-Karten erstellen. Hopp, ran an den Speck! (MB)

Info: www.sinepisodes.com

Little Italy



Counter-Strike Source | Leidet Ihre *CSS*-Installation mangels neuen Mehrspieler-Karten schon an Unterernährung? Gut, dass Steve „Doomi" Kirbst neben seiner Arbeit an einer Special Edition der *Doom 3*-Mod *In Hell* auch ein Herz für Oldie und ein glückliches Händchen für *CSS*-Karten hat. *Little_italy* ist eine kleine Deathmatch-Karte, bei der der Feindkontakt sehr schnell erfolgt. (MB)

Info: www.doomerland.de.vu



Mit einem voll besetzten K1A1-Panzer schießen Sie sich den Weg frei.

»Heizt der Menge ein: DJ Panzer mit seinen zwei Plattentellern.«

GRATISSPIEL

Sei der Feuerleiter!

EAs Mehrspieler-Shooter *Battlefield 2* bekommt Konkurrenz. Die sieht nicht nur super aus, Sie kostet Sie keinen Cent!

WAR ROCK | In einem namenlosen Land liegen sich das derbaranische Militär und die Söldner der NIU in den Haaren. Warum? Keine Ahnung. Ist doch auch wurscht, oder? Nach dem Einklinken auf einem Spiel-Server wählen Sie einen von drei Spielmodi, die sich in Kartengröße und Spielprinzip unterscheiden. Im *Counter-Strike*-ähnlichen „Mission Mode" bekriegen sich zwei Parteien. Während die eine versucht, Bomben zu legen, haut die zweite dabei natürlich dazwischen. Die Karten sind übersichtlich, abservierte Spieler warten bis zum Ende der Runde auf den Wiedereinstieg. Die so genannte Infantery Combat orientiert sich eher am „Ich setze mich solange auf die Fahnen bis ich gewonnen habe"-Modus von *Battlefield 2* und bietet Ihnen mittelgroße Karten mit einer Hand voll Fahrzeugen. Der Vehicle Combat folgt ebenfalls diesem Spielprinzip. Allerdings auf wesentlich größeren Karten und mit mehr Fahrzeugen. Nach Anmeldung auf der Webseite ist *War Rock* derzeit als Beta-Version erhältlich. Später wollen die Macher auch Bezahl-Inhalte anbieten. Das kennen Sie von *Oblivion* & Co. Wenigstens die Grundversion soll aber kostenfrei bleiben. Das klingt gut, vor allem weil der Online-Shooter optisch und spielerisch recht opulent ausgestattet ist. Wie beim EA-Vorbild läuft nichts ohne Anmeldung über einen Kontoserver. Was klingt wie Big Brother birgt Vorteile: Die Verwaltung des Spielerprofils erfolgt zentral mit Punkten und Rängen sowie permanenten und temporären Boni und sollte gegen Cheater immun sein.

Jürgen Krauß

Info: www.warrock.net



»Schicker CD-Bedruck: Nero Burning Rom.«

»Spielt mit dem Feuer: Pinocchio.«

Mit einem Raketenwerfer zerlegen Sie einen feindlichen Panzer.

Zwei derbaranische Soldaten schaffen es nicht mehr rechtzeitig aus dem Fahrzeug und fliegen in die Luft.

GRATISSPIEL

Bunt fürs Leben

Sie stehen auf unkomplizierten Ballerspaß für lau. Wir ebenfalls!

ALIEN ARENA 2006 URANIUM EDITION | Das Spiel ist nach Entwicklerangaben eine Mischung aus *Quake 3 Arena*, *Unreal Tournament*, ein paar Marsbewohnern und Robotern. Die ulkigen Spielermodelle mit übergroßen Raumhelmen erinnern an die Marsianer-Invasion aus dem Hollywood-Klamauk *Mars Attacks*. Auf jeden Fall ist der Gratis-Shooter schnell, quietschbunt, bietet ausreichend klassische Spielmodi wie zum Beispiel Team Deathmatch oder Capture the Flag und zusätzlich Extravagantes wie den Deathball-Modus. Die riesige Fangemeinde füllt die Internetserver, wo Sie mit sieben Wummen Radau machen. Ein farbenfrohes Mehrspieler-Vergnügen auf 171 Megabyte. Ausprobieren! Jürgen Krauß

Info: http://red.planetarena.org

Alien Arena 2006 Uranium Edition	AUF AB 18-DVD GRATISSPIEL
AUTOR	COR Entertainment
DATEINAME	alienarena2006UE
VORAUSSETZUNG	-
PRO + CONTRA	
+ Spannende Story	
+ Schicke Grafik	

FAZIT: „Schneller und witziger Ego-Shooter mit Einzel- und Mehrspieler-Modi."



In einem futuristischen Gang nehmen Sie einen Martian Enforcer unter Feuer.

GRATISSPIEL

Angeschmiert

In diesem Gratisspiel fließt kein Tropfen Blut, dafür aber jede Menge Öl.

CONTROL MONGER | Sie ahnen es vielleicht schon, die Welt geht langsam aber sicher den Bach runter *[Anm. d. Chefred.: Schließe nicht von deiner Textqualität auf den Rest]*. Irgendwann haben die Menschen nichts anderes mehr zu tun, als sich gegenseitig die Schädel einzuschlagen. Kurzum: Die gesamte Zivilisation ist im Popo. In dieses Szenario entführt Sie *Control Monger*. Sie gehen aber nicht mit konventionellen Knarren aufeinander los, sondern ziehen hinter dem Steuer eines schwer bewaffneten Roboters in die Schlacht. Das Ziel ist die totale Kontrolle, ganz ähnlich der allabendlichen Schlacht um die Fernbedienung. Zu Beginn erklärt Ihnen ein umfangreiches Tutorial die fachgerechte Handhabung und Sie vergnügen sich anschließend mit einem von sieben Roboter-Typen in fünf Mehrspieler-Modi. Marc Brehme

»So schön gefliest: Da war wohl Kachel Gott am Werk.«

Der Heavy Gunner Bot vor Ihnen ist der Explosion gerade noch entkommen.

Info: www.controlmonger.com

Control Monger	AUF DVD Gratisspiel
AUTOR	MindSurge Entertainment
DATEINAME	controlmonger_install_1-010
VORAUSSETZUNG	–
PRO + CONTRA	
+ Ausführliches Tutorial	
Unübersichtliches Interface bei hoher Auflösung	

FAZIT: „Noch nie war der Kampf um die totale Kontrolle so aufregend."



GRATISSPIEL

Haste Mahlzeit?

Diese ulkigen Gesellen ringen nach einem Treffer theatralisch ums Gleichgewicht.

Brauchen Sie etwas für den kleinen Hunger zwischendurch? Dann aber ran an den Speck!

SAUERBRATEN | Warum zur Hölle nennt jemand sein Spiel *Sauerbraten*? Ehrlich gesagt, wir wissen es nicht. Macht nichts, *Sauerbraten* rockt trotzdem. Der Gratis-Shooter ist grafisch zwar nicht das Maß der Dinge, läuft aber dank hausgemachter und aufgemotzter Cube-Engine schneller als ein Sprinter mit Durchfall. Schießwütige toben sich mit einem Arsenal von sieben Knarren entweder in den drei Einzelspieler-Modi, oder in einem der sechs Mehrspieler-Varianten aus, Unmengen an Karten inklusive. Angst vor der Kommandozeile ist aufgrund dürftiger Spielmenüs fehl am Platz. Zum Ändern der Auflösung auf 1.600x1.200 Pixel beispielsweise versehen Sie die Verknüpfung auf die Spieldatei „Sauerbraten.bat" mit den Kommandozeilen-Parametern „–w1600 –h1200". Jürgen Krauß

Info: www.sauerbraten.org



Die fliegenden Schrotkugeln erzeugen eine romantische Atmosphäre.

Sauerbraten	AUF AB 18-DVD GRATISSPIEL
AUTOR	Wouter van Oortmerssen
DATEINAME	sauerbraten_win32_setup
VORAUSSETZUNG	-
PRO + CONTRA	
+ Viele, viele Karten	
+ Auch auf alten Rechnern flüssiges Spielen	

FAZIT: „Lecker wie Fast Food. Perfekt für eine schnelle Nummer gut."



Mit einem so hochgezüchteten Charakter wie unserem ist auch dieser Gegner gleich platt.

MORROWIND

Geschichtsstunde

Sie ziehen Ihr Schwert aus der Scheide und retten wieder einmal die Welt.

MYAR ARANATH | Nagelten wir Ihnen in der Vorausgabe an dieser Stelle noch *Arktwend: Das vergessene Reich* ans Knie, betören wir *Morrowind*-Jünger diesmal mit der nächsten spannenden Komplettkonvertierung. Bei *Myar Aranath* ist etwas faul im Königreich Fallas und Ihr Held befördert den Müll auf die Kippe. Auf drei Kontinenten erforschen Sie zehn bevölkerte Siedlungen und Städte und betten jede Menge Kroppzeug zur himmlischen Ruhe. Da kommen Ihnen die actionreicher als im Hauptspiel inszenierten Kämpfe gerade recht. Wir sagen nur: Zeitlupen-Effekte, Spezialattacken und Blocken per Taste. Aber nicht alles, was da kreucht und fleucht, ist Ihnen feindlich gesinnt. Knapp 1.000 Nichtspielercharaktere gehen ihrem Tagesgeschäft nach, haben einen Job und schmeißen Läden oder Kneipen. Außerdem gibt's neue Waffen, Rüstungen und Gegenstände, zwei spielbare Gilden, 22 Missionen und verschiedene Berufe wie Kräuterkundiger und Bergmann. Korrekt! Marc Brehme

Info: www.sureai.de

The Elder Scrolls 3: Morrowind — AUF DVD — MOD

AUTOR	Sureai Mod Team
DATEINAME	MA_Setup
VORAUSSETZUNG	TES 3, Tribunal, Bloodmoon

PRO + CONTRA
- + Sinnvolle spielerische Verbesserungen
- + Lange Spielzeit, neue Videos und Musik

FAZIT: „Ein Klassiker mit vernünftigen spielerischen und schicken optischen Verbesserungen."

UNREAL TOURNAMENT 2004

Ein Dunkles, bitte!

Haben Sie nachts Angst? Dann lesen Sie gar nicht erst weiter.

DARK CORNERS | Julia Miller fürchtet sich so sehr vor der Dunkelheit, dass sie nach wenigen Sekunden in der Finsternis einfach tot umfällt. Möglicherweise liegt das aber auch an den lebenden Schatten im Geisterhaus Dobsen Manor, das Jugendliche seit jeher zu Mutproben missbrauchen. Die Modifikation nimmt den kompletten *UT*-Shooter-Krams aus dem Spiel und begeistert dafür mit Elementen aus dem Filmbereich, vor allem mit Suggestion. Angst entsteht wie bei *Blair Witch Project* nicht durch das Gezeigte, sondern durch das Verborgene. Gegen die Eintönigkeit bedienen Sie Schalter, drehen Spiegel und erhellen dunkle Ecken mit Leuchtfackeln. Wenn Sie im Schatten stehen bleiben oder Ihr Knicklicht die Mücke macht, gehen Sie schneller drauf als Hannelore Kohl im Solarium. Eine Glühbirne links unten auf dem Bildschirm zeigt Ihnen, wie lange Sie noch durchhalten. Erlischt die Funzel, ist Julia Geschichte. Marc Brehme

Info: www.vfs.com

Unreal Tournament 2004 — AUF DVD — MOD

AUTOR	Studenten der Vancouver Film School
DATEINAME	Dark_Corners_v2.1
VORAUSSETZUNG	UT 2004 v3369

PRO + CONTRA
- + Erfrischend andere Spielidee, viel Grusel ...
- − ... aber dafür wenig „Baller-Action"

FAZIT: „Im Dunkeln ist gut munkeln – oder auch sterben."



In diesem hell erleuchteten Gang kann Ihnen nichts passieren – solange das Licht an bleibt.

AHOI, BROWSE!



Unser Kämpfer (links) führt eine Spezialattacke aus, der Gegner blockt.

Verschlagene Gestalten

Im Browserspiel *Xenyoo* bringen Sie Ihre Liga mit asiatischen Schaukämpfen an die Spitze.

Schluss mit WiSims und Strategie! Klaus „Nasenprinz" Schmitt, der Macher von *Rumble Race* und *Kapiland*, beschert Ihnen mit Xenyoo (www.xenyoo.de) ein asiatisch angehauchtes Browserspiel mit Sex-Appeal, feschen Kämpferinnen mit Pixelhupen und gut ausgestatteten Muskelpaketen als männliche Kombattanten. Aber immer der Reihe nach. *Xenyoo* spielt in einer Parallelwelt, in der Götter ihre Kämpfer trainieren und sie in Arenen aufeinander hetzen. Jeder Kämpfer hat eine eigene Geschichte sowie verschiedene Stärken und Schwächen in Angriff und Verteidigung. Ein Tutorial begleitet den neu gebackenen Gott bei den ersten Schritten. Sie studieren auf der Charakter-Seite die Stärken und Schwächen der einzelnen Kämpfer und stoppeln ein Team zusammen. Nach der Taufe der Kämpfer geht es ans Eingemachte. Der erste Kontrahent ist ein vom Spiel gesteuerter Gott. Sie können nun die Angriffs- und Verteidigungs-Fertigkeiten Ihrer Kämpfer festlegen, dann geht die Klopperei auch schon los. Das Flash-Plug-in im Browser sorgt für die hübschere Kämpfe, allen anderen bleibt der HTML-Modus. Die Kämpfer treten einzeln gegeneinander an und protzen mit ihrem Können. Nach dem KI-Hoschi treffen Sie auf „echte" Gegner. Entsprechende Siege vorausgesetzt, steigen Sie eine Liga auf, kassieren höhere Siegprämien und schalten weitere Charaktere frei. Für gewonnene Liga-Kämpfe regnet es zusätzlich Schotter, den Sie für Training und die Anschaffung neuer Recken raushauen. Die Tatsache, dass das Spiel Gilden unterstützt, macht es dauerhaft spannend *[Anm. d. Chefred.: Ich glaube kein Wort!]*. Dr. Andreas Lober/Marc Brehme



SFT - SPIELE FILME TECHNIK
ENTERTAINMENT
HOCH DREI



SFT DVD | DIGITAL FOTO & VIDEO | HANDY | HEIMKINO | PC | MP3 | SPIELE | DVD | KINO
SFT
09 | 06
SPIELE | FILME | TECHNIK
nur 3,30 Euro
2 FILME AUF DVD IM HEFT:
KOMPLETTVERSIONEN
COP-THRILLER
NARC
KNALLHART: RAY LIOTTA
JASON PATRIC RAY LIOTTA
Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG FSK
GIC GUIDE
SPIELEMESSE
Extra-Beilage: 52 Seiten zur Games Convention
SCIENCE-FICTION
EPOCH
EFFEKTVOLLER MIX AUS 2001 UND STARGATE
HOTEL GIGANT
+ KOMPLETTES PC-SPIEL
HOTEL-MANAGEMENT-SPIEL: SPIELSPASS WIE BEI „DIE SIMS"
VERGLEICHSTEST:
NEUE POWER-LAPTOPS
13 Spiele- und Multimedia-Notebooks. Vom kräftigen 3D-Power-Rechner bis zum ultrakompakten und schicken Alleskönner.
FILME
SUPERMAN RETURNS
TECHNIK
RIESEN-TV
Im Test: 40"- und 42"-Fernseh-Riesen
Sound-Systeme
Loewe-Hightech-Wohnzimmer



MIT DVD
PC-SPIEL: HOTEL GIGANT
ZWEI SPIELFILME: NARC EPOCH
JETZT NEU AM KIOSK FÜR NUR 3,30 €

UNREAL TOURNAMENT 2004

Sprung mit der Schüssel



Im Stunt Mode von *Unreal Demolition* punkten Sie durch spektakuläre Sprünge.

Zwei feindliche Vehikel kämpfen in *Carball* um die übergroße Pille.

Sie stehen auf schnelle Autos, Fußball und jede Menge Action? Wie schön für Sie.

UNREAL DEMOLITION/CARBALL | Dieses Mal beglücken wir nicht unsere Sekretärinnen, sondern Sie! Lassen Sie die Hose zu, es geht um zwei Mehrspieler-Auto-Mods für *Unreal Tournament 2004*. Stellen Sie sich Frauen beim Einparken vor und Sie haben das Spielprinzip von *Unreal Demolition* geschnallt. Sie schneiden nur gut ab, wenn Sie möglichst viele andere Fahrzeuge anbumsen und so zu Schrott verarbeiten. Die fünf Spielmodi Classic Unreal Demolition, Team Classic Unreal Demolition, UD Soccer, UD Stunt Mode und UD Sumo sorgen für Abwechslung. Vor allem, weil jeder Modus mit mindestens fünf Karten protzt. Nitroschub und wilde Sprünge sind nicht nur für den Stuntmodus unabdingbar, sie vereinfachen die Autofahrt auch in den restlichen Varianten. Aber Vorsicht! Passen Sie auf, dass Sie keinem „Fender Bender" erliegen. Der „kleine Blechschaden" bedeutet den virtuellen Gottesacker für Ihre Karre. Auf unserer DVD finden Sie die 270 Megabyte große Mod in Version Beta 4.1, eine neue Version ist bereits in Arbeit.

FUSSBALL IST UNSER LEBEN

Auch wenn die Weltmeisterschaft gegessen ist, König Fußball regiert weiter. Auch in der Mod *Carball*. Zwei Mannschaften versuchen, einen Ball mit Ihrer Benzinschleuder ins gegnerische Tor zu hauen. Sprünge, Geschwindigkeitsschübe und herumliegende Waffen versüßen das Geplänkel. Zugegeben: Anfangs hatten wir und damit Sie vermutlich auch Probleme, den Ball kontrolliert durch die Arenen zu befördern. Lassen Sie sich davon aber nicht abschrecken. Wie im heimischen Schlafzimmer ist auch bei dieser Sportart intensives Training das A und O. Nach der Installation starten Sie Ihr *UT 2004* wie gewohnt und wählen im Spielebrowser den Spieltyp Carball aus, um schnell einen passenden Internetserver zu finden.

Jürgen Krauß

Info: www.unrealdemolition.net
www.carball.org

Unreal Tournament 2004 — AUF DVD: MOD

AUTOR	Unreal Demolition Mod-Team
DATEINAME	UnrealDemolitionBeta4.1FullRAR
VORAUSSETZUNG	UT 2004 v3369

PRO + CONTRA
- \+ Das „Kaputtmachen" bringt Laune
- − Gewöhnungsbedürftige Steuerung

FAZIT: „Seit Destruction Derby war es selten so aufregend, Autos zu zerlegen."

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE UND MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.rainbowsix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	http://splintercell.unrealx.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield 2	www.battlefield2.net	Unsere Nummer 1, wenn es um *Battlefield* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über den kommenden teambasierten Mehrspieler-Knaller!
Half-Life 2	www.halflife-2.info	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.gta3mods.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Spiele. Vollbedienung für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
FIFA	www.fifastadt.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze.
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Max Payne	www.mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
TES4: Oblivion	www.planetoblivion.de	Wenn es irgendwo coole Erweiterungen, Mods und Gimmicks für Oblivion gibt, dann auf diese deutschen Communityseite.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
Quake 4	www.quake4maps.org	Diese Website für *Quake 4* ist eine der aktuellsten Anlaufstellen für dieses Spiel und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende.
Joint Task Force	www.jtfhq.de	Die erste Anlaufstelle zu *Joint Task Force*. Vollgepackt mit Infos, ist die Website ein absolutes Muss für jeden Strategen.
Ghost Recon Advanced Warfighter	www.grawhq.de	Alle Informationen zum Ego-Shooter *Ghost Recon Advanced Warfighter* von Ubisoft. Ein pralles und informatives Depot.
F.E.A.R.	www.justfear.de	Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter.
Star Wars: Empire at War	http://eaw.gamecaptain.de	Alles was Sie über die Sternenkriegssage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier.
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de	Strategen in Tolkiens Fantasywelt finden hier, was Sie brauchen. Nur den Einen Ring nicht.

SPIELETIPPS

Bad Day L.A.

Ab Seite 147

Die Siedler 2



Ab Seite 151

EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf CD mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten, CDs und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen:
09001/101950*

Tipps & Tricks:
09001/101951*

Täglich von 8 bis 24 Uhr!

* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK.

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

Hilf mir mal kurz!


»Manche stehen drauf: gegelte Achselhaare.«

AUF DVD VOLL-VERSION

Rollercoaster Tycoon 2

Da Sie diesen Monat Ataris Achterbahnspektakel auf der Heft-DVD finden, hier die passenden Cheats: Geben Sie einem der Besucher einen Namen aus der Liste, um die entsprechende Wirkung zu erzielen.

Name	Wirkung
Melanie Warn	Alle Besucher sind glücklich.
Katie Brayshaw	Alle Gäste winken.
John Wardley	Der Gast ist vom Park begeistert.
Bill Gates	Der Besucher hat unendlich viel Geld.
Big Bucks	Der Auserwählte hat viel Knete.
Jon Mace	Der Gast zahlt immer den doppelten Preis.
Damon Hill	Der Besucher fährt sehr gut Go-Kart.
Michael Schumacher	Der Gast ist Go-Kart-Champion.
Mr. Bean	Der Gast ist ein Go-Kart-Antitalent.
Tony Day	Der Besucher futtert einen Burger nach dem anderen.
Tom Cruise	Der Gewählte fährt jede Achterbahn.
Timo Mayer	Der Gast freut sich wie ein Schneekönig.
Rene Meyer	Der Besucher friert.
Simon Forster	Der Gast malt ein Bild.
Chris Donauer	Der Gast flirtet mit den Mädchen.
Chris Sawyer	Der Besucher macht Fotos.
Andi Ruehring	Der Gast haut vor allen Frauen ab.
Angel Backes	Der Besucher strickt.

AUF DVD VOLL-VERSION

Gothic 2: Die Nacht des Raben

Ebenfalls auf der Heft-DVD, hier die Cheats: Öffnen Sie den **Charakterbildschirm** und geben Sie **marvin** ein. Jetzt müssen Sie die angegebenen Tasten drücken, um die entsprechende Wirkung zu erzielen.

Taste	Wirkung
F2	Konsole öffnen (Befehle siehe Liste unten)
F3	Im Fenster-Modus spielen
F4	Zum Normalmodus zurückkehren
F5	Kamera einfrieren
F6	Kamera wieder freigeben
F7	Durch die Spielabschnitte wechseln
F8	Lebensenergie und Mana auffrischen
H	Mehr Gesundheit
O	Kontrolle über anvisierten NPC übernehmen

Und hier noch die wichtigsten Konsolenbefehle:

Befehl	Wirkung
Cheat God	Gott-Modus
Toggle time	Uhr ein-/ausblenden
Kill	Alle Personen im Umkreis töten
Itar_firearmor_addon	Magische Rüstung
Itar_mayazombie_addon	Gammelige Rüstung
Itar_raven_addon	Ravens Rüstung
Itar_orebaron_addon	Rüstung der Erzbarons
Itar_thorus_addon	Thorus' Rüstung
Itar_bloodwyn_addon	Rüstung von Bloodwyn

Sin Episodes: Emergence

Bevor Sie die Cheats benutzen können, müssen Sie die Konsole aktivieren. Gehen Sie hierzu in das Optionsmenü, Unterpunkt **Steuerung**. Drücken Sie das **Erweitert-Fensterchen** und machen Sie einen Haken bei **Konsole einblenden**. Jetzt können Sie mit der **^-Taste** die Konsole öffnen. Sollte dies Probleme bereiten, erstellen Sie eine Desktop-Verknüpfung und ergänzen die Zielzeile mit dem Parameter **–console**. Leerzeichen vor dem Strich nicht vergessen! Jetzt klappt's auf jeden Fall. Bevor Sie loslegen, geben Sie **sv_cheats 1** in die Konsole ein und aktivieren so den Cheat-Modus. Jetzt geben Sie die Codes wie gewohnt ein und bestätigen sie mit der **Eingabetaste**.

Cheat	Wirkung
God	Gott-Modus
Buddha	Unsterblich, auch nicht bei Stürzen
Impulse 101	Alle Waffen samt voller Munition
Impulse 200	Waffenmodelle ausschalten
Notarget	Unsichtbarkeit
Noclip	Ghost-Modus, durch Wände gehen
Npc_kill	Alle NPCs in der Umgebung sterben
Viewmodel_fov x	Größe der Waffe festlegen; für x eine beliebige Zahl eingeben
Sv_gravity x	Schwerkraft verändern; für x eine beliebige Zahl eingeben; je kleiner x, desto geringer die Gravitation
Sv_friction x	Bodenhaftung verändern; für x eine beliebige Zahl eingeben
Sv_Bounce x	Abprallstärke verändern; für x eine beliebige Zahl eingeben

Ganz Eiligen empfehlen wir den Konsolenbefehl **changelevel**. Lassen Sie nach dem Kommando ein Leerzeichen und fügen Sie einen Levelcode aus der Liste an. Schon sind Sie in der entsprechenden Mission.

Levelcodes
Se1_IntroX (X=01 bis 03)
BackgroundX (X=01 bis 06)
Se1_docksX (X=01 bis 04)
Se1_pitX (X=01 bis 02)
Se1_u4laboX (X=01 bis 05)
Se1_highriseX (X=01 bis 03)
Se1_finaleX (X=01 bis 02)

Hot Dogs Hot Girls

Öffnen Sie den Programmordner. Hier finden Sie einen Unterordner **GameData** und dort wiederum den Ordner **General-Staff**. Öffnen Sie das **Xml-Dokument** mit einem Editor. Nun können Sie die Eigenschaftswerte (zum Beispiel Cooking, Stamina oder Service) auf **10** setzen und die Datei abspeichern. Wenn Sie das Spiel das nächste Mal starten, hat Ihr komplettes Personal randvolle Statusleisten.

El Matador

Mit einem einfachen Trick kommen Sie von Anfang an in jeden gewünschten Level. Öffnen Sie die Konsole mit der **^-Taste** und geben Sie **map (x)** ein, wobei **x** für die Level-Zahl steht. Jetzt bestätigen Sie mit der Eingabetaste und schon landen Sie in der gewünschten Mission. In der Liste finden Sie die Ziffern, die Sie für **x** einsetzen können.

Level	Mission
0	Prolog Barracuda 1
1	Prolog Barracuda 2
2	Vorbesprechung Paradiso
3	Hotel Paradiso
4	Vorbesprechung Labor
5	Labor 1
6	Labor 2
7	Labor 3
8	Straßen von Medellin 1
9	Straßen von Medellin 2
10	Vorbesprechung Plantage
11	Plantage 1
12	Plantage 2
13	Vorbesprechung Villa
14	Villa 1
15	Villa 2
16	Einsatzbesprechung Hafen
17	Hafen 1
18	Hafen 2
19	Hafen 3
20	Tutorial

Flat Out 2

Erstellen Sie ein neues Profil und taufen Sie es auf **GIEVEPIX**. Sie erhalten umgehend eine Million Kredits und alle Wagen stehen zur freien Verfügung.

Die Römer

Geben Sie die abgedruckten Cheats während des laufenden Spiels ein und bestätigen Sie mit der **Eingabetaste**.

Cheat	Wirkung
Showmethemoney	Unendlich viel Gold
Almsforthepoor	50 Gold
Hornofplenty	Unendlich viele Ressourcen
Resourcesneeded	50 von allen Ressourcen
Makelove	Glückliche Untertanen
Heromode	Unsterbliche Soldaten
Nogravediggers	Keine Pest
Firefighter	Kein Feuer
Peacemaker	Keine Unruhen
Unbreakable	Gebäude bleiben wie neu
Magicbuild	Gebäude steht sofort
Hardwork	Doppelte Produktion
Fireitout	Alle Häuser brennen
Deadmanwalking	Die Pest bricht aus
Youaresissy	Alles auf „feindlich" schalten
Herekittykitty	Alles auf „freundlich" schalten

Gothic 2: Die Nacht des Raben

Sie mögen Rollenspiele? Na dann sind Sie ja mit unserem Schwergewicht auf der Cover-DVD bestens bedient. Wir verraten Ihnen sogar auch noch, wie Sie sich in der Gothic-Welt am besten zurecht finden. So sind wir zu Ihnen!

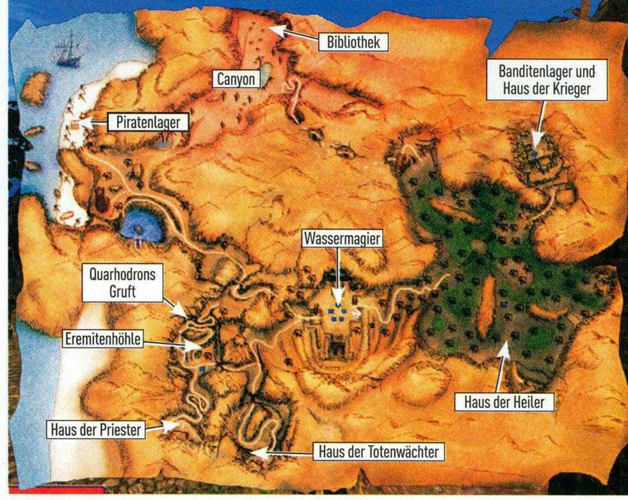
AUF DVD VOLL-VERSION





Vorbereitungskurs

Mit einem neuen Charakter sofort die frischen Aufträge anzunehmen, entpuppt sich als unklug. Alle Monster sind laut Handbuchinformation jetzt schwerer zu besiegen. Probieren Sie es ruhig mal aus: Recht früh im Spiel sehen Sie sich mit einer Piraten-Aufgabe konfrontiert, bei der Sie auf Schatzsuche gehen. Versuchen Sie mal, mit einem Charakter der Stufe drei eine Horde Lurker zu besiegen oder gar ein Lager voller Banditen auszunehmen, die in unmittelbarer Nähe eines der Schatzpunkte lagern – keine Chance! Daher unser Ratschlag: Nehmen Sie es gelassen und spielen Sie *Gothic 2* erst in alter Manier bis zum zweiten Kapitel durch, sprich, erledigen Sie so viele der alten Aufträge wie möglich und meucheln die leichteren Monster. Leveln Sie den namenlosen Helden über die Zehner-Hürde, um eine realistische Chance in der neuen Welt zu haben und um stärkere Waffen effektiv einsetzen zu können. Falls Ihre *Gothic 2*-Erfahrung ein Weilchen her ist: **Auf unserer Webseite (www.pcaction.de) finden Sie die Komplettlösung des Hauptspiels.**



Auch im Add-on gibt es mal wieder keine Beschilderung. Damit Sie trotzdem alles finden, hat sich unser Tipps&Tricks-Sklave schon mal für Sie die Hacken abgelaufen und diese Karte erstellt.

KAPITEL 1

Déjà-vu-Erlebnis

Der gleiche Start wie in *Gothic 2*, ein etwas anderer Dialog. Xardas weiß die ersten Neuigkeiten zum Add-on. Nach der Plauderei mit dem alten Zauberzausel suchen Sie den Turm wie gewohnt ab. Es liegen jetzt mehr Gegenstände herum als im ursprünglichen Spiel. Nehmen Sie auf jeden Fall die Steintafel mit und sprechen Sie den alten Dämonenbeschwörer darauf an. Wenn Sie in Richtung Khorinis latschen, lagert ein neuer alter Bekannter im Durchgang: Cavalorn. Von ihm gibt es weitere Hinweise. Bieten Sie ihm Ihre Hilfe an. Bevor Sie jedoch das Banditennest ausräuchern, reden Sie mit der Wache, um an den Steckbrief und die Dexter-Information zu gelangen. Wandern Sie frohen Mutes zu Maleth, dem Schafhirten, und reden Sie über die Banditen. Danach kehren Sie zu Cavalorn zurück. Mit ihm an der Seite ist der Kampf ein Kinderspiel und Sie erhalten Erfahrungspunkte quasi umsonst. Plündern Sie die Leichen, bevor Cavalorn es tut. Kurz vor Khorinis lungert ein augenbeklappter Seeräuber am Straßenrand herum. Sofern Sie dem ollen Seebären helfen wollen, geben Sie ihm am besten die Arbeitskleidung, die Sie von Bauer Lobart erwerben können. Falls Sie sich jetzt fragen, wie Sie selbst in die Stadt kommen sollen, kein Problem: Lester im Tal unterhalb von Xardas' Turm hat eine neue Variante parat. Sammeln Sie zehn gleiche Kräuter und geben Sie sich dann bei der Torwache als Kräutersammler für Constantino aus. Außerdem gibt es wie gewohnt den Händler auf der Bank vor Lobarts Anwesen, der einen Passierschein verkauft.

In Khorinis

Nachdem Paladin Lothar seinen üblichen Sermon abgelassen hat, gehen Sie gleich zu Vatras. Sprechen Sie ihn auf den Ring des Wassers an. Das dürfte der schnellste Weg sein, um an die neuen Gilden des Add-ons heranzukommen. Bringen Sie dann das Ornament zu Lares, der sich wie immer am Hafen befindet. Reden Sie ausgiebig mit dem alten Banditen. Er hat gute Tipps, was eine bessere Rüstung und Geld angeht, außerdem kann er Ihnen den Zugang zu einer der drei bekannten Fraktionen (Magier, Söldner, Miliz) erleichtern. Fragen Sie ihn, was er im Hafen macht. Nach einiger Plauderei übergibt er Ihnen den Erkennungsring der Wassergemeinschaft. Streifen Sie das gute Stück sogleich über und gehen Sie auf den Markt zu Händler Baltram. Baltram kann für Lares' Ablösung sorgen. Jetzt ziehen Sie mit Lares los, um das Ornament bei Saturas abzuliefern.

Die Sache mit den Steintafeln

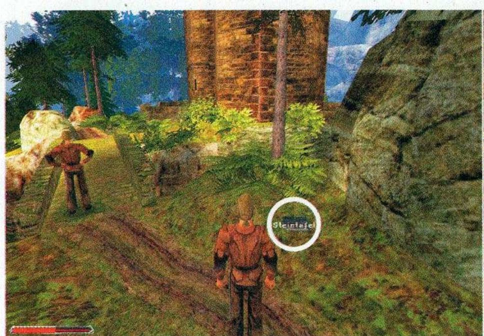
Überall in der Spielwelt stoßen Sie auf Steintafeln, die Sie anfangs noch nicht entziffern können. Sie haben zwei Möglichkeiten: Entweder bringen Sie die Tafeln immer zu Vatras, der sie Ihnen abnimmt und Sie dafür mit Tränken belohnt. Oder Sie behalten die Tafeln erst mal, bis Sie die Sprache der Erbauer beherrschen, die Ihnen der Wassermagier Myxir beibringt. Wenn Sie nun eine Tafel lesen können, verbessert das Ihre Attribute dauerhaft.

Die Wassermagier

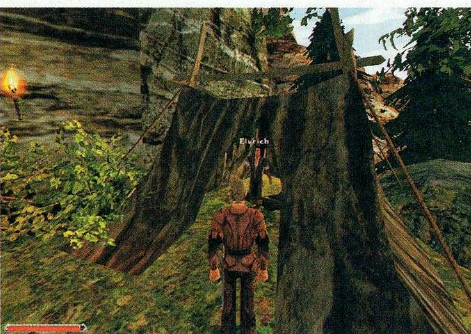
Direkt bei der Ausgrabungsstelle in der Nähe der Pyramide im Nordosten liegt unten links eine der Steintafeln. Achten Sie auf den Steinwächter am Boden und durchsuchen Sie die Überreste, um eine Steintafel zu finden. Bei Saturas finden Sie rechts an der Wand wieder eine Steintafel. Kehren Sie nach dem Gespräch mit Riordian nicht gleich wieder zu Saturas zurück, sondern erforschen Sie das Gewölbe, um mit den anderen Wassermagiern zu reden. Von Merdarion erhalten Sie beispielsweise einen Schlüssel für einen Teleportstein. Myxir ist wichtig, wenn Sie die fremde Sprache der Erbauer lernen wollen, um die verschiedenen Steintafeln lesen zu können. Im Becken bei Nefarius liegt eine Steintafel auf dem Boden. Wenn Sie den Auftrag von Nefarius bekommen haben, benutzen Sie den Teleporter. Vorsicht, er mündet in eine Höhle, in der sich sogleich ein Ork auf Sie stürzt. Wenn Sie in die Stadt zu Lares zurückkehren und ihn auf die Teleportsteine ansprechen, erfahren Sie den Standort eines weiteren Teleporters.

Reisen mit Lares

Wandern Sie anschließend mit Lares zu Onars Hof. Bei der Taverne „Zur toten Harpie" verlässt Sie Lares. Statten Sie (mit dem Wasserring am Finger) der Kneipe einen Besuch ab und reden Sie



Die Steintafeln sind leicht zu übersehen. Schauen Sie immer genau hin, denn die Tafeln öffnen Ihnen nicht nur den Weg in das neue Gebiet, sondern sind auch später nützlich.



Banditen halten Elvrich in der Nähe von Bengars Hof fest. Befreien Sie den armen Kerl. Der Brief, den Sie im Zelt finden, ist sehr hilfreich.

mit dem Wirt Orlan. Er gehört ebenfalls der Gemeinschaft an. Fragen Sie ihn nach dem Teleportstein. In der Höhle mit dem Teleporter befindet sich wieder eine Steintafel. Vor der Kneipe lungert übrigens der Pirat Greg herum, den Sie bereits kennen. Zusammen mit ihm können Sie eine nahe gelegene Höhle plündern und auf weitere Schatzsuche gehen. Alle Schatzplätze sind im Journal recht gut beschrieben.

Die Vermissten

Schnüffeln Sie schon mal ausgiebig in Khorinis umher, um möglichst viel über die Vermissten zu erfahren. Fischhändler Halvor weiß ebenfalls einige Dinge über die Verschwundenen; durch ihn gelangen Sie zu Farim, dem Fischer in der Nähe des Paladin-Schiffs. Sie labern den Fischfänger an und schwimmen anschließend nach Norden zu der kleinen Bucht. Sie sollten allerdings dabei schon eine Karte von Khorinis (die gibt es bei Bharim im Hafenviertel) mit sich führen. Farims Probleme regelt übrigens der Miliz-Angehörige Martin, den Sie im Paladin-Lager am Kai finden. Reden Sie ausführlich mit Skip, er hat auch noch eine Extra-Aufgabe für Sie parat. Auf dem Strandabschnitt finden Sie zudem eine weitere Steintafel. Marschieren Sie anschließend zu Baltram und bieten Sie ihm einen Handel an. Noch einmal unternehmen Sie eine Paddeltour zu Skip. Bei Tischler Thorben und im Bordell bekommen Sie weitere Informationshäppchen über die Vermissten. Die Info von Nadja erhalten Sie nur, wenn Sie vorher mit Borom reden und ihm die 50 Goldstücke zahlen. Gehen Sie dann mit der Prostituierten nach oben und reden Sie VOR dem Vergnügen mit ihr. Schauen Sie auch mal bei Kardif vorbei. Handeln Sie ihn bezüglich seiner Informationsdienste auf sechs Goldstücke runter, das spart Ihnen viel Geld. Er weiß auch ein paar Einzelheiten über die Vermissten. Der nächste Stopp lautet Coragon. Der Kneipier der Unterstadt liefert einen weiteren Tipp, der Sie zum Händler Hakon auf dem Marktplatz führt. Verlassen Sie nun die Stadt durch das Osttor und wandern Sie den Weg zur Taverne „Zur toten Harpie" hoch. Hinter der Steinbrücke finden Sie den neuen Nichtspielercharakter Erol, dem drei Steintafeln gestohlen wurden. Die lagernden Banditen finden Sie oben auf der Steinbrücke.

Ornamentsuche

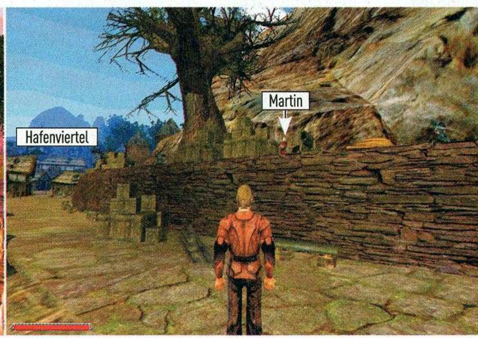
Sie gehen zurück nach Khorinis und treffen sich wieder mit Lares. Lassen Sie sich von ihm in den östlichen Wald führen, allein haben Sie dort als Anfänger keine Chance. Suchen Sie den Steinkreis genau ab, dort finden Sie drei Schalter. Wenn Sie alle drei gedrückt haben, erscheint ein gefährlicher Steinwächter, bei dem Ihnen Lares jedoch zur Seite steht. In den Überresten des Wächters finden Sie das gesuchte Ornamentstück. Das zweite Stück finden Sie beim Steinkreis auf dem Acker bei Sekobs Hof. Sollten Sie es solo nicht mit dem Steinwächter aufnehmen können, locken Sie ihn zu den Söldnern an der Hütte am See. Suchen Sie nun den Steinkreis in der Nähe von Lobarts Hof auf. Cavalorn wartet dort bereits auf Sie. Drücken Sie wieder die drei Schalter, allerdings gehen Sie hier leer aus. Das Ornament befindet sich in den Händen der Paladine. Sie kennen das Spielchen schon von der Hauptstory: Sie müssen als Lehrling in Khorinis angenommen sein, um Zutritt zur Oberstadt und damit zu den Paladinen zu erhalten. Es spielt dabei keine Rolle, ob Sie bei Bosper, Harad oder Constantino in die Lehre gehen. Marschieren Sie als braver Bürger der Stadt schnurstracks ins obere Viertel und suchen Sie nach Fernando, dem Waffenhändler. Suchen Sie danach Vatras auf und reden Sie so lange mit ihm, bis er etwas über einen Waffenschmuggel erzählt.

Stefan Weiß

Die Fortsetzung unserer Komplettlösung finden Sie auf der Heft-DVD (Seite A).



An diesen Monumenten befinden sich die gut versteckten Schalter, die Sie drücken. Die Steinwächter, die daraufhin erscheinen, sind zu vernichten.



An dieser Stelle des Hafens in der Stadt Khorinis finden Sie Martin, der Ihnen beim Auftrag „Die Vermissten" weiterhilft.

Sin Episodes: Emergence

In unseren Ballertipps zum Ego-Shooter von Ritual zu schmökern, ist keine Sünde. Es nicht zu tun schon. Wir zeigen Ihnen, wie Sie an Maschinenpistolen, Monster und Möpse Hand anlegen.

BASISWISSEN

Personal Challenge System

Egal, ob Sie schon in vielen Ego-Shootern massenweise Monster malträtiert haben oder *Sin* Ihr erstes Mal ist: Feuchte Hände bekommen Sie bestimmt. Um Frust zu vermeiden, passt sich der Schwierigkeitsgrad Ihrer Spielweise an. Wer gezielt schießt und wenig Lebensenergie einbüßt, steht den dickeren Mutanten schneller gegenüber als ihm lieb ist. Das System können Sie systematisch austricksen: Kommen Sie an einer Stelle partout nicht weiter, lassen Sie sich ein paar Mal um die Ecke bringen und schießen absichtlich daneben. Das Programm denkt dann, Sie seien total unterbelichtet und schaltet die Effizienz der Feinde einen Gang runter. Auch die Zwischengegner verlieren nach einigen Bildschirmtoden Ihrerseits den Angriffswillen und vertragen deutlich weniger Kugeln.

Richtig zielen

Kopfschüsse verursachen erhöhten Schaden. Die Rübe ist im Gegensatz zum Oberkörper allerdings schwieriger zu treffen. Um den goldenen Schuss zu landen, zielen Sie mit der Magnum auf die Brust des Gegners und geben drei bis vier Schüsse ab. Der erste geht in den Thorax und lähmt Ihr Ziel kurzzeitig. Danach verreißt die Knarre nach oben und die restlichen Treffer spalten das Haupt des Opfers. Mit der Schrotflinte visieren Sie am besten den Pixel-Hals an. Die hohe Streuweite der Waffe besorgt den Rest. Mit dem Sturmgewehr ist ein Kopfschuss schwieriger. Das Gerät ist eher für den Nahkampf gegen mehrere Monster gedacht. Sollten Sie noch unentdeckt sein, benutzen Sie das Zielfernrohr, um Halunken zu überraschen.

Medizinkunde für Anfänger

Besiegte Gegner lassen manchmal Injektoren fallen, die einige Gesundheitspunkte bringen. In der Welt von *Sin* hängen zudem hier und da Lebensenergiespender an den Wänden. Mit der „Benutzen"-Taste versprühen die Apparate blauen Dunst, der Sie heilt. Irgendwann ist die Gaspatrone verbraucht, doch zum Glück findet sich meist eine Ersatzkartusche in der näheren Umgebung. Mit der „Benutzen"-Taste aktivieren Sie das rote Hand-Symbol über dem Spender, holen die alte Patrone heraus und legen die neue ein. Falls Sie sofort Lebensenergie benötigen, zerschießen Sie die blauen Gasbehälter. Das Gas strömt aus und heilt Sie schneller als am Automaten. Der Behälter ist danach allerdings unbrauchbar.

Lass es krachen!

In den Levels steht eine Menge explosives Zeug. Gelbe Tonnen fangen unter Beschuss Feuer und explodieren kurz darauf. Wenn Gegner in der Nähe stehen, zünden Sie nach Möglichkeit ruhig diese Brandbeschleuniger, denn so profitieren Sie von dem folgenden munitionssparenden Grillfest. Noch gemeiner wirken Gasflaschen. Ein Schuss auf das Ventil und die Pulle rast mit irrer Geschwindigkeit los. Allerdings ist die Flugbahn nicht gut kontrollierbar. Wie es der Zufall will, liegen die Flaschen abschussbereit in den Regalen. Mit geübtem Auge erkennen Sie sofort, welches Objekt Sie zuerst in die Luft jagen – und lösen so eine tödliche Kettenreaktion aus.

KNIFFLIGE LEVELSTELLEN

Der verrückte Kran

Sobald Sie den Raum mit dem Lastenkran betreten, fängt dieser im wahrsten Sinne des Wortes an durchzudrehen. Warten Sie so lange, bis die großen Kisten zur Seite gewirbelt sind, ansonsten holen Sie sich nur dicke Beulen. Geschickte Spieler weichen den flinken Zinken aus. Wer auf Nummer sicher gehen will, jagt einige Kugeln in den Motor des Krans und legt ihn auf diese Weise lahm. Ihr Weg führt durch die Tür mit der Aufschrift „Security Station". Links und rechts sind zwei Löcher in der Wand. Dahinter erkennen Sie zwei explosive Fässer. Eine Granate oder einige gezielte Schüsse bringen die Fässer zur Explosion. Dabei reißt die Tür aus den Angeln und der Weg ist frei.

AUF DVD VIDEO

Die Wasserfalle

In dem Raum mit dem Wassertank haben Sie zwei Alternativen, um eine Ebene höher zu kommen. Möglichkeit A: Sie öffnen das Schott mittels Drehrad, indem Sie die „Benutzen"-Taste gedrückt halten. In der Wasserkammer tauchen Sie ganz nach unten und erhöhen mittels Drehrad den Wasserpegel. Schwimmen Sie hinter den Rohren nach oben. Dort geht es durch die Tür. An den zwei Leitern klettern Sie hinab, erledigen die Gegner und entkommen durch die Luke im Boden. Möglichkeit B: Vor der Wasserkammer hängt ein großer Tank an zwei Stahlseilen von der Decke. Schießen Sie auf die kleinen brennbaren Tanks, die im Regal auf dem Gang hinter dem großen Tank liegen. Dadurch kracht der Tank zu Boden. Jetzt springen Sie auf den Tank und erreichen so die großen Rohre, die quer durch den Raum verlaufen. Durch gezielte Sprünge gelangen Sie zu den zwei Leitern und der Bodenluke.

Schwebende Brücken

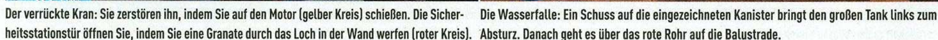
Um den Drogenbaron Viktor Radell zu stellen, überqueren Sie ein großes Becken. Die ursprüngliche Treppe ist zerstört. Über dem Becken befindet sich



R S T







Der verrückte Kran: Sie zerstören ihn, indem Sie auf den Motor (gelber Kreis) schießen. Die Sicherheitsstationstür öffnen Sie, indem Sie eine Granate durch das Loch in der Wand werfen (roter Kreis).

Die Wasserfalle: Ein Schuss auf die eingezeichneten Kanister bringt den großen Tank links zum Absturz. Danach geht es über das rote Rohr auf die Balustrade.

Nimm drei!

Mit drei Wummen gehen Sie auf die Jagd und schinden bei Ihren Gegnern mächtig Eindruck. Wir verraten wie.



Magnum
Die Magnum hat 20 Kugeln im Magazin, die mehr Schaden verursachen als man denkt. Der zweite Feuermodus ist der stärkste im Spiel und haut selbst Endgegner locker aus den Latschen.

Scattergun
Sie ist der Pürierstab unter den Waffen. Aus nächster Nähe pulverisiert sie Mutanten oder Wachen mit einem Schuss. Die Sekundärmunition hat noch mehr Wumms und prallt von den Wänden ab. Ideal, um feigen Schurken hinter einer offenen Tür eins überzubraten.

Assault Rifle
Die hohe Reichweite und die Schussfrequenz machen das Sturmgewehr zur ersten Wahl für Distanzkämpfe. Der montierte Granatwerfer vertilgt gruppenweise Monster. Das Zielfernrohr gewährleistet tiefe Einblicke in die empfindlichen Zonen ihrer Ziele.



Diät für fette Mutanten: Wenn Sie das dicke Monster eine Zeit lang toben lassen, ohne es anzugreifen, reduziert es seine Angriffe.

ein Lastenheber. Mit seiner Ladefläche improvisieren Sie eine Brücke. Die Kontrollfunktionen für den Lastenheber befinden sich im höher gelegenen Kontrollhaus. Keine Sorge, wenn die Gegner Sie unter Beschuss nehmen – die Kontrolleinrichtung kann nicht kaputt gehen. Richten Sie die Ladefläche so aus, dass Sie aus dem Kontrollhäuschen darauf springen können. Mit einem weiteren Sprung erreichen Sie die andere Seite des Beckens. Vorsicht: Im Büro oberhalb der Treppe verschanzt sich Viktor.

Diät für fette Mutanten

Im gesamten Spiel gibt es nur eine Art von Zwischen- beziehungsweise Endgegner. Eine meterhohe, fette Kreatur mit dem Charme und Auftreten eines Bulldozers. Das Ungetüm rennt wie ein wilder Stier umher und verarbeitet seine direkte Umgebung zu Kleinholz. Daher nützt es nichts, sich hinter den Zäunen zu verstecken. Wo das Biest mit seinen mächtigen Pranken hinschlägt, wächst kein Gras und kein Spieler mehr. Halten Sie ausreichend Abstand und weichen Sie den Rammattacken aus. Feuern Sie zunächst aus sicherer Distanz mit der Spezialmunition der Magnum. Dann hauen Sie dem Monster die Sturmgewehrgranaten um die Ohren. Ist die Spezialmunition verbraucht, füttern Sie das Vieh aus sicherer Entfernung mit der Assault Riffle. Beachten Sie dabei stets die brachialen Schockwellen-Attacken des Monsters. In den Ecken der Kampfarena finden Sie Medizin und etwas Munition.

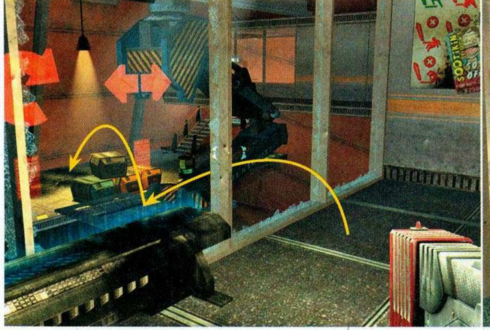
Der Turm der Herrschaft

Beim Sturm des Sintek-Hauptquartiers stoßen Sie auf heftigen Widerstand. Glücklicherweise ist Ihre Mitstreiterin Jessica Cannon an Ihrer Seite. Das Busenwunder ist unverwundbar, selbst Granateneinschläge überlebt sie ohne Kratzer. Falls Sie im Kampf eine Pause benötigen, verziehen Sie sich in eine Ecke und lassen Jessica mit den Feinden allein. Die Gute erledigt die einfachen Soldaten, für den gröberen Dreck bleiben aber Sie zuständig. Beim Kampf in der Nähe der sechs Fahrstühle finden Sie in den Aufzügen Munitionskisten. Die Liftkabinen und die Säulen der großen Halle bieten Deckung. Wenn Sie mit dem Aufzug in den 25. Stock gefahren sind, klettern Sie in den defekten Lift und durch den Schacht in die 24. Etage hinunter. Kämpfen Sie sich weiter vor, bis eine Tür ins Freie führt. An der frischen Luft balancieren Sie über die Fenstersimse. Geht es scheinbar nicht weiter, lassen Sie mit einem Steuerrad an der Wand den Fahnenbalken herunter.

Endkampf

Zum Schluss treffen Sie noch einmal auf einen großen Mutanten. Die Strategie bleibt wie beim Kampf auf der Baustelle. Auf dem Dach haben Sie mehr Deckung. Fällt der Mutant, taucht ein Kampfhelikopter auf. Sie suchen vor dem MG-Feuer und den Raketen Schutz und halten im Gegenzug volles Rohr drauf. Letztendlich stürzt der Hubschrauber in die Tiefe. Ein anderer Helikopter holt Sie ab – und Sie blicken der nächsten Episode entgegen.

Ralph Wollner/Manuel Grundmann



Schwebende Brücken: Platzieren Sie den Lastenheber so, dass Sie mit zwei Sprüngen über das Wasserbecken zu den bunten Kisten gelangen.



Der Turm der Herrschaft: Am Ende der Fahrstuhlfahrt im 25. Stock klettern Sie durch den Fahrstuhlschacht rechts eine Etage tiefer.

Bad Day L.A.

Landstreicher Anthony Williams erlebt den Horrortag seines Lebens. In Los Angeles herrscht nach einem Meteoritenschauer Ausnahmezustand. Mit unserer Hilfe holen Sie Anthony unbeschadet aus dem Schlamassel raus.

GRUNDLAGENTIPPS

Steuerprobleme

Bevor Sie ewig suchen und verzweifeln: In *Bad Day L.A.* können Sie die Steuerung nicht frei konfigurieren. Wohl oder übel nehmen Sie deshalb mit der „WASD"-Steuerung vorlieb. Das Spiel kennt nur eine Grafikeinstellung. Das ist ärgerlich, aber in diesem Fall nicht zu umgehen.

Planlos in Amerika

Falls Sie mal nicht wissen, wo und wie es weitergeht, fragen Sie einfach die Einwohner von Los Angeles. Vorausgesetzt die Menschen wollen Ihnen nicht an den Kragen, quatschen Sie sie mit der rechten Maustaste an. Danach erscheint ein dicker gelber Pfeil am oberen Bildschirmrand, der Ihnen den richtigen Weg weist.

Gefahrenanzeige

Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie einen gesetzestreuen Bürger oder einen amoklaufenden Psychopathen mimen. In Los Angeles herrscht so oder so der Ausnahmezustand. Je nachdem, ob Sie den guten Samariter spielen oder vom Kriegsrecht Gebrauch machen, vergibt das Spiel so genannte Smileys oder Frowneys.

Für brave Jungs: Smileys

Wer sich brav verhält, lebt wesentlich stressfreier. Für gute Taten gibt es Smileys. Diese senken die Gefahrenanzeige. Als gute Tat zählt Folgendes: Verwundete heilen, Zombies töten oder heilen, Kriminelle umlegen, brennende Menschen und Autos löschen sowie kleine US-amerikanische Fähnchen sammeln. Wer einen korrekten Eindruck bei der Bevölkerung hinterlässt, bekommt wertvolle Tipps und wird nicht angegriffen. Das senkt den Schwierigkeitsgrad.

Für böse Buben: Frowneys

Wer von guten Taten die Schnauze voll hat, lässt die Sau raus. Wundern Sie sich nur nicht über die üblen Folgen. Wer wahllos in die Menschenmenge ballert und unschuldige Zivilisten ermordet, besitzt ganz schlechte Karten. Die Stadtbewohner greifen Sie an und geben keine Hinweise mehr. Diesen Stress sollten Sie tunlichst vermeiden. Schießwütige Banden und geifernde Zombies machen Ihnen das Leben schon schwer genug.

Zombies kurieren

Infizierte Menschen erkennen Sie an einer grünen Gaswolke. Nach einem Hustenanfall trachten die Gestalten Ihnen nach dem Leben. Ein Mittel zur Zombiebekämpfung ist die Schrotflinte. Viel Munition liegt aber nicht herum. Die Ballermänner sparen Sie besser für Terroristen und Straßengangs auf. Somit ist der Feuerlöscher eine Alternative. Eine Schaumdusche verwandelt Zombies wieder in normale Menschen. Für die bleihaltige oder einseifende Variante erhalten Sie zur Belohnung einen Smiley.

Oft speichern

Was sich trivial anhört, erspart Ihnen eine Menge Frust. Gerade in den späteren Levels beschießen die Feinde Sie von allen Seiten und der Weg wimmelt vor Zombies. In einer ruhigen Ecke verschnaufen Sie eine Weile und sichern den Spielstand. Der gleichzeitige Kampf gegen fünf schießende Terroristen endet leicht tödlich. Heilmittel gibt es nur an wenigen Stellen. Mit dem Verbandsmull im Inventar heilen Sie lediglich andere Verwundete. Eine Selbstheilung ist damit nicht möglich.

Blöde Schnetzelei

In vielen Levels haben Sie die Aufgabe, eine gewisse Zahl an Terroristen, Gangmitgliedern oder Zombies auszurotten, bevor es weitergeht. So kann es passieren, dass Sie verzweifelt nach den letzten zwei Schurken suchen. Terroristen erscheinen an den Sandsackbarrieren, Gangmitglieder in dunklen Straßenecken. Neue Zombies enstehen nahe der großen Giftwolken. Wenn Sie in der Nähe dieser Orte etwas umherlaufen, haben Sie die benötigten Ziele bald vor Ihrer Flinte.

Kumpels in der Not

Im beinharten Straßenkampf sind Sie nicht auf sich allein gestellt. Vier tapfere Streiter schließen sich Ihnen im Laufe des Spiels an. Der Zombie-Junge und die Blondine Beverly helfen Ihnen kaum, die Angriffe sind einfach zu schwach. Kettensägenschwinger Juan zerlegt aber zuverlässig Zombies und der Sergeant sprengt mit seinen Granaten ganze Gegnergruppen weg. Ihre Mitstreiter sind unsterblich: Ist ihre Lebensenergie auf Null gefallen, dauert es nur einen kurzen Augenblick, bis sie wieder an Ihrer Seite stehen. Während sich ein Mitstreiter erholt, schalten Sie mit den Tasten F1 bis F4 kampfbereite Recken zu.

Für Kleinholz sorgen

Anders als im echten Leben bekommt wer höflich nach dem Weg fragt dank des gelben Pfeils eine gute Beschreibung. Nicht immer führt der Gang über die offene Straße. Kleine gelbe Pfeile geben einen Hinweis, wo es weitergeht. Brüchige Gartenzäune schlagen Sie mit dem Schlagrohr klein. Auch die Eingangstüren zu begehbaren Häusern erkennen Sie auf einen Blick.

KLEINE WAFFENKUNDE

Feuerlöscher

Was zunächst wie ein schlechter Scherz klingt, ist die nützlichste Waffe Spiel. Dank unendlicher Munition haben Sie mit dem Feuerlöscher stets ein probates Mittel gegen Zombies in der Hand. Der Brandbekämpfer nimmt auch menschlichen Gegnern vorübergehend die Sicht und verschafft Ihnen einen Vorteil.

Eisenrohr

Das Eisenrohr ist Ihre erste Waffe. Mehr als Hindernisse aus dem Wag räumen sollten Sie damit nicht. Im Nahkampf gegen Zombies und Terroristen ziehen Sie damit in aller Regel den Kürzeren. Da ist eine Flucht ratsamer.



Miese Aktionen wie Polizisten umlegen geben schwarze Frowneys, gute Taten wie Häftlinge exekutieren weiße Smileys.



Sie heilen Zombies am besten mit dem Feuerlöscher. Auf diese Weise sparen Sie wertvolle Munition.



Das Eisenrohr macht den Weg frei. Demolierbare Objekte kennzeichnet das Spiel mit gelben Pfeilen.

Schrotflinte

Der Klassiker der Zombiebekämpfung. Auf kurze Distanz absolut tödlich. Bei größeren Entfernungen streut die Waffe sehr stark und richtet keinen nennenswerten Schaden an.

Sturmgewehr Kalashnikov

Die Lieblingswaffe der Terroristen überzeugt dank hoher Reichweite und enormer Durchschlagskraft. Munition ist jedoch rar gesät. Daher sollten Sie das Sturmgewehr gegen Terroristen verwenden. Für die Zombiebekämpfung ist die Munition zu kostbar.

Scharfschützengewehr

Dank der Zoomfunktion ist diese Waffe die erste Wahl gegen Terroristen, die von Hausdächern angreifen. Für den Straßenkampf dürfen Sie das Gewehr aber vergessen. Wegen der niedrigen Schussfrequenz eignet sich der Schießprügel nur gegen einzelne Gegner.

Brandbombe

Die Molotowcocktails sind zwar cool, aber fast wertlos. Direkte Treffer sind schwierig und der kleine Brandfleck, der beim Aufprall entsteht, hilft Ihnen nicht weiter. Die Wahrscheinlichkeit, dass die Gegner in die Feuerstelle laufen, ist einfach zu gering.

Flammenwerfer-Spraydose

Ähnlich dem Feuerlöscher ist die Spraydose mit unendlicher Munition gesegnet. Die Durchschlagskraft ist mehr als dürftig, aber die Reichweite des Feuerstrahls recht hoch. Sie eignet sich besonders, um Gegnergruppen zu bekämpfern.

Raketenwerfer

Was nach einer verheerenden Waffe klingt, enttäuscht bei Gebrauch. Mit dem Ding jagen Sie am besten Autos in die Luft und hoffen, dass die Explosion möglichst viele Gegner mitreißt.

Nagelknipser

Der Horror einer jeden Flughafenkontrolle. In der Realität nur etwas für Fußfetischisten und alte Männer, vertreibt der Nagelknipser im Spiel komplette Gegnerhorden. Wenn Sie eingekesselt sind, ist er ein guter Fluchthelfer.

LEVEL 1: BIOLOGISCHER ANGRIFF

Verkehrschaos

Ihr Alter Ego Anthony Williams steckt im Verkehrsstau. Um Ordnung in das Chaos zu bringen, helfen Sie den Not leidenden Menschen. Sie heilen Blutende mit der Mullbinde, helfen brennenden Opfern mit dem Feuerlöscher. Das Teil verwandelt Zombies auch zurück in Menschen (warum auch immer).

Den Jungen zum Krankenwagen bringen

Sobald der kleine Junge an Ihren Fersen klebt, bringen Sie ihn die Autobahnbrücke hoch. Der Ambulanzwagen steht gegenüber vom Feuerwehrlöschzug. Achten Sie auf die Lebensenergie des Bengels, er darf nicht sterben. Halten Sie nervige Zombies fern.

911-Notrufe verfolgen

Die Leute, die einen Notruf abgesetzt haben, finden Sie in den Gärten der Häuser. Mit dem Schlagrohr demolieren Sie Zäune, die den Weg versperren. Den Typ mit dem Herzinfarkt retten Sie, indem Sie ein paar Mal auf ihn springen. Mit dem Schlüssel beenden Sie den Level.

LEVEL 2: AMBULANZJAGD

Bleihaltige Spritztour

Mit der montierten Gatling-Kanone mähen Sie alles nieder, was Ihnen vor den Lauf kommt. Um die Gefahrenanzeige brauchen Sie sich keine Sorgen machen. Abgeschossene Fresspakete bringen verlorene Lebensenergie zurück. Im Dauerfeuer des Maschinengewehrs explodieren die Trucks der Terroristen. Nach dem Tankstopp mobilisieren die Schurken ihre letzten Reserven. Dank unendlicher Munition haben Sie trotzdem keine Probleme, die Gegnermassen zu stoppen.

LEVEL 3: ERDBEBEN

Kettensägen-Juan helfen

Mit seiner Kettensäge liegt Juan verwundet am Boden. Sie reden mit ihm und putzen alle Zombies in der Umgebung weg. Zehn Verwundete warten auf die Rettung. Über die Trümmer der aufgerissenen Straße springen Sie locker hinweg.

Such das Scharfschützengewehr

Der Soldat gibt Ihnen den Befehl, ein Präzisionsgewehr zu finden. Sie gehen rechts am Soldaten vorbei in den Innenhof der Wohnsiedlung. Rechts daneben wartet ein weiterer Soldat, der nach Ansprache die gesuchte Knarre rausrückt. Damit knipsen Sie den feindlichen Scharfschützen auf den Häuserdächern die Lichter aus. Die bestätigten Abschüsse melden Sie dem Soldaten.

Der Weg zur Klinik

Auf dem Weg zum Hospital erledigen Sie kleinere Aufträge. Ihre Mullbinde versorgt zehn Verwundete. Fünf eingesperrte Pechvögel befreien Sie aus ihrer Misere. Der Löschvorgang des Teers ist allerdings knifflig. Verpulvern Sie nicht zuviel Feuerlöschschaum, sonst haben Sie nicht genug, um den ganzen Brand zu ersticken; lassen Sie sich zuviel Zeit, bricht er wieder aus. Anschließend fällt Juan den Baum.

Hydranten abstellen

Fünf undichte Hydranten verhindern die Löscharbeiten. Bevor Sie das Wasser abdrehen können, nieten Sie zehn Terroristen um. Sind alle Hydranten dicht, spaltet Ihre Schrotflinte fünf Zombies. Über die Trümmer nahe des Feuerwehrmanns erreichen Sie endlich das Krankenhaus.

Gruppe eskortieren

Den Trupp Verletzter führen Sie über das große Gebäude mit den Tierbildern auf dem Dach zum Krankenwagen. Ignorieren Sie die Zombies. Die Terroristen greifen vorrangig Sie an und nicht Ihre Schützlinge. Zügigen Schrittes marschieren Sie zum Krankenwagen.

Sniper-Boss killen

Der Boss der Terroristen lauert in dem großen Hochhaus. Der Schuft wechselt ständig seine Position. Sie finden keine Deckung, hier zählt nur Schnelligkeit.



Level 2 - Ambulanzjagd: Ohne Rücksicht auf Verluste ballern Sie aus dem fahrenden Krankenwagen alles über den Haufen.



Level 3 - Erdbeben: Der Anführer der gegnerischen Scharfschützen verschanzt sich hinter einem Fenster. Der gelbe Pfeil markiert sein Versteck. Blöd für ihn, gut für Sie.

Ein gelber Pfeil markiert den Standpunkt des Gangsters. Sie richten das Scharfschützengewehr aus und warten so lange, bis der Schurke im Fenster auftaucht. Dieses Spielchen wiederholen Sie mehrfach, irgendwann hat der Knilch genug.

LEVEL 4: METEORSTURM

Immer der Fahne nach

Es regnet dicke feurige Felskugeln aus dem All. Juans Kollegen mit den roten Fahnen weisen Ihnen einen sicheren Weg. Halten Sie trotzdem nach einschlagenden Meteoriten Ausschau. Nach dem Spießrutenlauf stehen Sie vor dem Kino, wo drei besondere Spinner warten.

Superhelden vernichten

Drei amoklaufende Superhelden versetzen die Bevölkerung in Angst und Schrecken. Sie bereiten dem Spuk mit roher Waffengewalt ein Ende. Halten Sie Abstand und treiben Sie die maskierten Idioten auseinander. Dann können diese sich nicht mehr gegenseitig unterstützen. Den Schutzschild der Schurken zerstören Sie per Sturmgewehr-Dauerfeuer. Nachdem Sie die drei Hampelmänner kalt gestellt haben, knöpfen Sie sich ihren Manager vor. In seinem Raum erschießen Sie zunächst die Typen an den Wänden. Dann brezeln Sie den Boss höchstpersönlich weg. In den Ecken des Raumes liegt Munition.

Burger-Zombies vertreiben

Fast Food ist nicht nur schlecht für die Figur, sondern verwandelt harmlose Hungrige in Zombies. Der Riesen-Zombie vor dem Schnellimbiss ist unverwundbar. Nehmen Sie sich vor seinen Trampelangriffen in Acht. Die kleinen Zombies erlösen Sie mit der Waffe. Nach genügend Abschüssen kippt der große Untote aus den Latschen.

Zur U-Bahn

Auf dem Weg zur U-Bahn lauern einige hinterhältige Terroristen. Suchen Sie hinter den Häuserecken und Autowracks Deckung. Nach dem gewonnenen Feuergefecht fliehen Sie per U-Bahn aus der Stadt. Sie nehmen nicht den Eingang zur U-Bahn-Station, sondern springen die große Erdspalte in der Straßenmitte hinab.

LEVEL 5: FEUER

Süchtige Kinder retten

Drogen gehören definitiv nicht in Kinderhände. Da die miesen Straßengangs das nicht kapieren, leisten Sie bleihaltige Überzeugungsarbeit. Doch zunächst flehen überforderte Eltern Sie an, ihre Kindern zu retten. Auf dem Schulhof erkennen Sie rauschgiftabhängige Kinder an den roten Blasen vor dem Gesicht. Ihre Mullbinde entgiftet die Racker. Wenn Sie nicht schnell genug sind, naschen die Blagen an den Säcken mit Drogenbonbons und das Spiel beginnt von vorn. Gehen Sie zunächst zu den Rauschmitteln, die am weitesten vom Eingang des Schulhofs entfernt stehen. Stellen Sie sich vor, Sie würden eine Herde Schafe eintreiben. Das Ziel ist der Eingang des Schulhofs – Sie kurieren die Kinder, die dann dorthin rennen. Sie behalten die Energie der Mullbinde im Auge und achten darauf, dass keines der Kinder ausbüchst. So treiben Sie die Bengel Sack für Sack zum Eingang. Sind alle Kinder drogenfrei, legen Sie die Dealer um.

Freiwillige Feuerwehr

Auf dem Weg zum Flughafen stehen die Häuser in Flammen. Die Hausbesitzer konnten sich zwar retten, doch haben sie immer etwas in ihrer Hütte vergessen. Der unfreiwillige Held stürmt in das Inferno und löscht die Flammen. In einem der Häuser treiben Plünderer ihr Unwesen. Beim Häuserkampf hilft die Schrotflinte.

Öffentliches Grillfest

Eine Bande Pyrofreaks zündet wahllos Passanten an. In dem Chaos bewahren Sie einen kühlen Kopf. Abwechselnd bekämpfen Sie die Brandstifter und die Feuer der Brandopfer. Die Überlebenden stoßen zum Dank einen Bus um, welchen Sie als Brücke über die Straßenschlucht gebrauchen.

Seths Gang

Die rosarote Gang des Schurken Seth wartet auf eine Abreibung. Als Erstes beißen die einfachen Schergen ins Gras, danach pumpen Sie den Anführer voll Blei. Nun herrscht endlich wieder Ruhe im Karton.

LEVEL 6: FLUGHAFEN

Zoff mit dem Personal

Ein Flugzeug zu besteigen ist nicht unbedingt eine einfache Aufgabe. Das erfährt auch Anthony Williams. Die in Weiß gekleideten Sicherheitskräfte gehen grundlos mit ihren Elektroschockern auf Sie los. Ohne Skrupel setzen Sie Ihr Arsenal ein. Jeder Abschuss bringt einen Smiley. Der Weg zum Flugzeug führt durch verschiedene Hallen. Gelbe Pfeile kennzeichnen die Türen. In den Hallen sucht Anthony nach dem Ausgang. Eliminieren Sie jeglichen Widerstand. Das Sicherheitspersonal versucht mithilfe der roten Alarmknöpfe Verstärkung zu rufen. Die Elektroschocker der Wachen lähmen Anthony kurzzeitig. Dumm, wenn Ihre Feinde dadurch Hilfe holen können. Deshalb greifen Sie aus sicherer Entfernung an. In jeder Halle suchen Sie ausschließlich nach dem Ausgang.

Frischfleisch

In der Fleischverarbeitungshalle folgen Sie dem Förderband. Die hart arbeitenden Metzger tun Ihnen nichts. Verrückte Spieler balancieren über das Förderband. Sicherer ist der Weg seitwärts am Band vorbei.

Fundbüro

Passen Sie im Kofferlager auf. Wild gewordene Gabelstaplerfahrer trachten Ihnen nach dem Leben. Ein Unfall endet tödlich. Die Gabelstapler schießen aus uneinsehbaren Ecken hervor. Bleiben Sie ruhig und schießen Sie nicht auf die Arbeiter. Zur Strafe erhalten Sie sonst Frowneys.

Dicke Tussi

Die Tür zur „Maintenance-Halle“ liegt hinter einem Zaun. Rechts davon befindet sich ein Kofferförderband. An diesem klettern Sie hoch und springen über den Zaun. In der Halle lauert die dicke Chefin der Sicherheitskräfte mit einigen Beamten. Zuerst pusten Sie die Angestellten



Level 4 - Meteorsturm: Der dicke Hamburger Mutant ist unverwundbar. Rücken Sie deshalb den kleinen Zombies auf den Pelz.



Level 5 - Feuer: Anthony treibt die Kinder von den Drogensäcken weg. Doch die Kinder verfallen mehr und mehr der Sucht.

weg. Die dicke Berta ist immun gegen normale Kugeln. Halten Sie Abstand, sonst donnert die fette Hexe Anthony ihren Elektroschocker in den Allerwertesten. Ein Schuss aus der Schrotflinte lähmt die Frau kurzzeitig. Am Ende der Halle steht eine Flugzeugturbine. Auf Knopfdruck spuckt das Gerät Feuer. Durch gezielte Schüsse bringt Anthony die Aufseherin vor der Turbine in Position. In dem kurzen Moment, indem Sie bewegungsunfähig ist, aktiviert er den Apparat. Nach einigen Feuerstößen explodiert die Bossgegnerin.

LEVEL 7: BANDENKRIEG

Tacos frittieren

Die Latino-Gang macht den Bewohnern das Leben zur Hölle. Anthony sorgt auf bewährte Art und Weise für Ruhe. Zur Abwechslung sucht er Deckung in der Menschenmenge. Nachdem der Protagonist alle Schießwütigen zum Teufel gejagt hat, sucht er nach dem kranken Jungen. Die Einwohner geben auf Anfrage darüber Auskunft, wo der Kleine sich aufhält. Wenn er wieder im Team ist, warten drei Geiseln auf Rettung.

Geiseln befreien

Einige Mitglieder der Taco-Bande haben Geiseln genommen. Da keine Polizei vor Ort ist, löst Anthony den Fall. Die Befreiungsaktionen ähneln sich allesamt. Sie stürmen das Haus und bekämpfen jeden, der sich dort aufhält. Es sind immer Geiselnehmer, daher brauchen Sie keine Frowneys zu befürchten.

Feuerschutz geben

Den Vorstoß der Soldaten unterstützen Sie an den montierten Maschinengewehren. Halten Sie stets voll drauf, um Kollateralschäden sorgen Sie sich nicht. Immer wenn die Armee ein Haus vorrückt, ziehen Sie nach. Auf dem Weg zum nächsten Maschinengewehr lungern Gangster und Zombies herum. Diesem Abschaum braten Sie eins mit Ihren Handwaffen über. Stück für Stück gewinnen Sie an Boden und erreichen die rettende Yacht am Hafen.

LEVEL 8: TSUNAMI/BANKÜBERFALL

Fische fangen

Eine riesige Flutwelle hat die Stadt überschwemmt und nun steht Anthony das Wasser bis zu den Knien. Im kühlen Nass greifen listige Kraken mit Stromstößen an, ähnlich dem Sicherheitspersonal auf dem Flughafen. Anthonys Weg führt ihn die einzelnen Stockwerke hoch bis auf das Dach.

Knastbrüder

Im alten Gefängnis treiben ausgebrochene Sträflinge ihr Unwesen. Da die Bösewichte keine Anstalten der Besserung machen, ist Anthony Richter und Henker in einer Person. Selbst die makaber überzogenen Exekutionen inhaftierter Verbrecher bringen Smileys. In der Gefängnisdusche will Ihnen eine Knastbande an die Hose. Die Jungs sind mit Nahkampfwaffen und riesigen Fischen bewaffnet. Die Überzahl der Schurken macht Anthony mit seinen Waffen wett. Halten Sie ausreichend Abstand und bleiben Sie in Bewegung. Dann können die Fischfanatiker Sie nicht einkreisen und Sie schießen die Jungs der Reihe nach ab.

Fette Beute

Über eine Hängebrücke klettert Anthony auf ein Bankgebäude. Nach einer Fahrstuhlfahrt ist er Zeuge eines Banküberfalls. Die Diebe sind in der Überzahl und zum Äußersten bereit. Beim Kampf gegen die Bankräuber leistet die Kalashnikov gute Dienste. In den langen Fluren schießen Sie auf große Entfernungen, die Chance einen Nahkampf zu überstehen sind eher gering. Im Heizungskeller versperrt ein gewaltiges Feuer den Weg. Der Feuerlöscher zieht eine Schneise durch die Flammen. So gelangt Anthony aufs Dach und entkommt mit dem Hubschrauber.

LEVEL 9: INVASION DER MEXIKANISCHEN ARMEE

Panzer fahren

Die Soldaten der mexikanischen Armee haben sich jahrelang als harmlose Gastarbeiter getarnt. Im Chaos des Meteoritenhagels stellen die eine schlagkräftige Truppe zusammen. Da Anthonys Freunde in der Hand der Verbrecher sind, ist dieser gezwungen, für die Armee zu arbeiten. Als Richtschütze eines Panzers bedienen Sie Hauptgeschütz und Maschinengewehr. Der Panzer fährt durch die Straßen der Stadt und Anthony drängt die amerikanischen Soldaten zurück. Den Mexikanern dürfen Sie kein Haar krümmen, sonst scheiter die Mission. Amerikanische Soldaten tragen einen dunkelgrünen Tarnanzug, mexikanische eine hellbraune Uniform.

Häuser demolieren

Auf der wilden Zerstörungsfahrt wehren Sie amerikanische Soldaten und Panzer ab. Fresspakete am Wegesrand geben bei Beschuss verbrauchte Lebensenergie zurück. Stoppt der Panzer seine Fahrt, schießen Sie die gelb markierten Häuserwände mit dem Hauptgeschütz ein. Dann rumpelt der Panzer gemütlich weiter.

Den Spieß umdrehen

Nach einer gewissen Zeit kapert Ihr Freund, der Sergeant, einen Panzer. Alle, die vorher Feinde waren, sind nun Freunde und umgekehrt. Sie üben an den mexikanischen Invasoren Rache und halten mit den Panzerwaffen voll drauf. Sind die Bohnenfreunde in die Flucht geschlagen, wartet auf Anthony die letzte große Gefahr.

LEVEL 10: ZOMBIEBOMBE

Verschwundene Freunde finden

Gehen Sie schnurstracks zur großen Bombe. Daraufhin geschieht ein Unglück. Der kranke Junge, die Blondine Beverly und der Sergeant sind in einer riesigen Zombiemasse verschwunden. Um die Mitstreiter wiederzufinden, sucht Anthony die großen grünen Gaswolken ab. Der Reihe nach finden Sie die drei Unglücksraben. Mitten im Tumult wartet die rettende Leiter zum Hubschrauber. Sie klicken einfach die zu erlösende Person mit der rechten Maustaste an und lotsen sie durch die Zombiemenge.

Der letzte große Knall

Die lästige Untotenplage, die die gesamte Stadt verseucht, kann Anthony nur mittels der riesigen Zombiebombe beenden. Nach der Aktivierung startet ein Zeitlimit. In diesen wenigen Minuten kennen alle Zombies nur ein Ziel: Anthony! Doch Sie halten tapfer die Stellung bis zum bitteren Ende. Flammenwerfer-Spraydose und Nagelknipser sind die effektivsten Zombie-Vernichter. Bleiben Sie immer in Bewegung und sammeln frühzeitig Munition und Heilpakete auf. Nach Ablauf des Zeitlimits tilgt eine riesige Explosion den letzten Zombie vom Erdboden und das Spiel ist vorbei. Genießen Sie in aller Ruhe den lustigen Abspann!

Manuel Grundmann



Level 7 - Bandenkrieg: Mit dem Maschinengewehr geben Sie den US-Soldaten Feuerschutz.



Level 8 - Tsunami/Banküberfall: Der Schild schützt den Ganovenboss nicht vor den Sturmgewehrsalven.



Level 10 - Zombiebombe: Mit dem Flammenwerfer gewinnt Anthony genügend Zeit, bis die Bombe explodiert.

Die Siedler 2: Die nächste Generation

AUF DVD DEMO, VIDEO

C D E

Zum zehnjährigen Jubiläum feiern die Wuselhelden glanzvolle Auferstehung. Wir geben wertvolle Tipps für den Start und zeigen Ihnen, wie die Wirtschaft ordentlich floriert.

WEGEBAU UND INFRASTRUKTUR

Richtiger Straßenbau

Wenn Sie Häuser mit Straßen verbinden, ist eine gerade Strecke der kürzeste Weg. Das weiß jeder Vollidiot. Weite Kurven und Zickzackverläufe kosten Ihre Siedler unnötig Zeit. Auf langen Wegen ist es sinnvoll, möglichst viele Fahnen zu setzen und somit Zwischenstopps einzubauen. Der Warentransport erfolgt so wesentlich zügiger. Pro Fahne gibt es einen Lastenträger. Mehrere Arbeiter sind weitaus effektiver, als einzelne Siedler, der die Waren alleine schleppt.

Fahr'n, fahr'n, fahr'n auf der Autobahn

Was auf deutschen Autobahnen funktioniert, klappt auch in der Welt der Siedler. Häufig genutzte Wege können Sie mehrspurig ausbauen. Einfach eine Parallelstraße fabrizieren und diese am Knotenpunkt der Start- und Zielgebäude verbinden. Der Bau von Kreuzungen ist gerade vor Hauptquartieren und Lagerhäusern sinnvoll. Die Siedler nutzen Kreuzungen gern und häufig. Passen Sie aber auf, dass Sie die Kreuzungen nicht überladen. Pro Fahne sind maximal acht Einzelprodukte deponierbar.

Straßenkarte

Häufig genutzte Straßen entwickeln sich automatisch von sandigen Feldwegen zu Straßen mit Kopfsteinpflaster. Die Straßenumwandlung lässt sich nicht beeinflussen oder beschleunigen. Eine Steinstraße ist ein sicheres Indiz für eine gute Planung. Im Lauf der Zeit sehen Sie, ob sich ein Weg rentiert. Alte, nicht genutzte Buckelpisten können Sie einreißen und die Baufläche besser nutzen.

Schwere Jungs

Alle Lebensmittelproduzenten wie Bäcker und Fleischer, die dafür sorgen, dass die hart schuftenden Jungs in den Bergwerken etwas zu beißen haben, gehören in die Nähe des Gebirges. Idealerweise verläuft ein Transportweg von Bauernhöfen und Brunnen über Mühlen und den Schweinehof bis hin zum Metzger oder Bäcker.

Hauptstraßen

In Köln herrscht Chaos, in Dortmund findet sich dagegen jeder zurecht. Clevere Spieler bauen eine Straße ähnlich dem Westenhellweg und vermeiden eine Variante à la Kölner Ring. Das bedeutet für die Siedler, dass alle wichtigen Gebäude an einer Hauptstraße zu errichten sind. Diese Straße ist bald asphaltiert und Sie können die äußerst effektiven Esel einsetzen. Dank des Gruppensystems sind die Wege kurz, der Abtransport ist schnell und es kommt zu einer optimalen Auslastung.

GRUPPENTHERAPIE

Eine starke Truppe

Natürlich können Sie Ihre Gebäude auch kreuz und quer über die Pampa verteilen. Aber in einer Siedlung, deren Gebäude wie mit der Schrotflinte platziert aussehen, kollabiert der Warenfluss wegen des chaotischen Wegesystems bald. Sinnvoller ist es, Gebäude eines Produktionszweiges in einer Gruppe zusammenzufassen. Objekte, die voneinander abhängig sind, sich gegenseitig beliefern und der Herstellung eines Endprodukts dienen, arbeiten zusammen wesentlich effektiver. Wie die anonymen Selbsthilfegruppen für PC ACTION-Redakteure.

Holzköpfe

Holzfällerhütte + Forsthaus + Sägewerk
Holz kann man nie genug haben. Schon gar nicht vor der Hütte. Glücklicherweise sägen die Siedler wie die Weltmeister. Statt ihre Frauen um den Schlaf zu bringen, schleppen sie Holz ohne Ende heran. Fertige Bretter sind also einzulagern, in die Nähe der Holzbetriebe gehört ein Lagerhaus. Die Holzfäller schlagen die Bäume, wo es ihnen gefällt – und nicht wo Sie es wollen. Mehr als die grobe Richtung des Rodungsgebietes können Sie nicht bestimmen. Wer ein Gefühl für den Radius des Sägeareals hat, zieht geschickt Schneisen durch Wälder und gewinnt auf diese Weise Platz für neue Straßen. Ein Forsthaus regeneriert die geschlagenen Wälder von bis zu drei Holzfällerhütten.

Schinkenstraße

Bauernhof + Brunnen + Schweinezucht + Fleischerei
Die fressen wie die Schweine! In diesem Fall sind die Borstenviecher wirklich echte Vielfraße. Pro Schweinezucht sind locker zwei bis drei Bauernhöfe nötig. Da die Schweine auch noch wie Sekretärinnen auf Betriebsausflug saufen, verlangt eine Schweinezucht nach mindestens zwei Brunnen. Ein Bauernhof braucht neben seiner Grundfläche noch genügend Platz, um bis zu sechs Felder zu bestellen. Jetzt wissen Sie auch, warum Bauernhöfe immer außerhalb der Stadt liegen. Sind die Schweinezuchtbetriebe an alle Zulieferer angeschlossen, gibt es bald saftigen Schinken. Eine Fleischerei schlachtet die Schweine von zwei bis drei solcher Einrichtungen locker ab.

Backe, backe Kuchen

Bauernhof + Mühle + Brunnen + Bäckerei
Aus Mehl und Wasser entsteht Brot. Eine Mühle mahlt das Getreide von mehreren Bauernhöfen, die sie umgeben. Brunnen und Mühle beliefern gleichzeitig die Bäckerei.

Eselsbrücken

Bauernhof + Brunnen + Eselzucht
Es dauert lange, bis an einer Straße Esel einsetzbar sind. Selbst große Siedlungen auf weitläufigen Karten benötigen nur wenige Eselbetriebe.

Bierbaron

Bauernhof + Brunnen + Brauerei
Der edle Gerstensaft hält Soldaten bei Laune. Lagern Sie das Bier frühzeitig ein und errichten Sie die Brauerei nahe eines Lagerhauses.

Baumarkt

Kohle- und Eisenbergwerk + Eisenschmelze + Schlosserei + Schmiede
Bevor Sie sich der Waffen- und Werkzeugproduktion widmen, ist Vorarbeit gefragt. Zunächst jagen Sie einen Geologen ins Gebirge, der geeignete Stand-



Diese gut frequentierte Hauptstraße einer asiatischen Siedlung ist mit Kopfsteinpflaster, Trägern und Eseln bereits optimiert.



Optimaler Wirkungsgrad: Die Bäckerei (1) ist mit zwei Bauernhöfen (2), Getreidemühle (3) und Brunnen (4) bestens ausgelastet.



Bei einer so großen und vollständig ausgebauten Siedlung lernen Sie die Spielstatistiken und Übersichtsmenüs schätzen.

orte von Bergwerken anzeigt. Nach dem Abteufen (für nicht mit der Bergleute: Bohren des Schachtes) suchen Sie einen zentralen Punkt für die Eisenschmelze am Fuße des Berges. Schlosserei und Schmiede schließen daran an. Wie zügig die Produktion der Werkzeuge und Waffen funktioniert, hängt von der Verpflegung der Kumpel unter Tage ab. Die benötigten Bretter der Schlosserei kommen meistens aus einem Lagerhaus. Neben dem zentralen Standpunkt ist eine gute Verbindung der Schlosserei zum Lagerhaus ideal.

Schnöder Mammon

Kohle- und Goldbergwerk + Münzprägerei
Hurra! Der Geologe hat größere Goldvorkommen entdeckt. Wenn Sie jetzt noch Gold schürfen und Kohle abbauen, ist es an der Zeit, die Münzprägerei aus dem Boden zu stampfen. Die Siedler sind bescheiden. Die klingende Münze dient nur der Verbesserung Ihrer Soldaten.

WASSER MARSCH

Meer-Wert

Frische Fische fangen Sie ausschließlich im Meer. Es ist nicht sinnvoll, eine Fischerhütte an einen See zu platzieren. An der Küste können Sie dagegen auch zwei Fischerhütten bauen. Doch die Ressourcen des Meeres sind nicht unendlich, irgendwann ist der Grund leer gefischt. Diesen Zeitpunkt bekommen Sie über das Nachrichtensystem mitgeteilt. Fisch ist eine gesunde Alternative zu den restlichen Fressalien wie Brot und Fleisch. Fische sind auch „nur" zu fangen, eine Weiterverarbeitung ist nicht nötig.

Der Wasser-Fall

Die Suche nach Wasser ist eine Kunst für sich. Es ist ein Trugschluss, dass sich in der Nähe von Seen oder Sümpfen zwangsläufig eine Wasserquelle befindet. In einer Wüste oder im Gebirge brauchen Sie auch gar nicht erst auf die Suche gehen. Der Geologe findet Wasservorkommen am ehesten auf grünen Wiesen. Ist die Quelle gefunden, können Sie wie Casanova ohne Ende bohren. Eine Wasserquelle versiegt nicht und ein Brunnen ist normalerweise voll ausgelastet. Unterschätzen Sie nicht den Bedarf an Wasser! Esel und Schweine schlabbern mehr als Harald Juhnke in seinen besten Zeiten Hochprozentiges.

PRODUKTIVITÄT ERHÖHEN

Alles auf einen Blick

Im Gebäudefenster kontrollieren Sie, ob in Ihrem Reich alles flutscht. Die Prozentzahl der einzelnen Gebäude ist nur dann aussagekräftig, wenn Sie fertiggestellte Betriebe dieser Art besitzen. Falls es einmal nicht hundertprozentig läuft, greifen Sie am besten mit folgenden Maßnahmen ein:

Holzfällerhütte: Forsthaus bauen und Wälder erneuern
Forsthaus: Platz für neue Bäume schaffen
Steinbruch: Wenn Steinvorkommen erschöpft sind, Steinbruch abreißen
Fischerhütte: Falls der Fischgrund erschöpft ist, die Hütte abreißen
Jagdhaus: Jäger pausieren, damit neuer Wildbestand entsteht
Brunnen: Kaum beeinflussbar, lediglich Suche nach neuer Wasserquelle möglich
Sägewerk: Mehr Holzfäller rekrutieren
Fleischerei: Weitere Schweinezüchter ausbilden, Versorgung mit Getreide und Wasser sicherstellen
Mühle: Mehr Bauernhöfe hochziehen
Bäckerei: Mühlen auslasten, genügend Wasser schöpfen
Eisenschmelze: Genügend Essen für die Bergarbeiter kochen, mehr Minen bauen
Schlosserei: Zulieferung mit Brettern und Eisen gewährleisten
Münzprägerei: Goldmine und Kohlebergwerk auslasten
Brauerei: Weitere Bauernhöfe und Brunnen bauen
Bauernhof: Ausreichend Ackerland schaffen
Schweinezucht: Mehr Bauernhöfe und Brunnen installieren
Eselzucht: Siehe Schweinezucht
Werft: Genügend Holz fällen
Bergwerke: Ausreichend Verpflegung zur Verfügung stellen

SEEFAHRT

Grundsatzprogramm

Einen Hafen können Sie nur an einem Bauplatz mit einem Ankersymbol bauen. Die Werft errichten Sie möglichst nahe am Hafen. Dabei wählen Sie zwischen Floß- und Schiffbau. Der Bau eines Schiffes dauert recht lange und verschlingt sechs Bretter. Mit den Funktionen „Auslagern" und „Produktion stoppen" regeln Sie den Warenverkehr zwischen Hauptquartier, Lagerhäusern und Hafen. Das Be- und Entladen eines Schiffes erfolgt automatisch.

Auf zu neuen Ufern

Pro Insel bauen Sie lediglich einen Hafen. Dadurch kanalisieren Sie den Warenfluss und ersparen sich das nervige Hin- und herbefördern der Waren. Sollten Sie auf einer Insel dringend Nachschub benötigen, stoppen Sie die Einlagerung und aktivieren die Auslagerung in dem entsprechenden Lagerhaus.

MILITÄR

Baracken und Sold

Eine neu gebaute Baracke an der Reichsgrenze ist zwingend mit einem Soldaten zu besetzen. Dazu ziehen Sie den Krieger aus dem inneren Gebiet ab und schicken ihn in das noch jungfräuliche Grenzhäuschen. Mit der neuen Funktion „Soldaten auslagern an/aus" beordern Sie Soldaten aus grenzfernen Gebäuden an die Front. Im Militär-Fenster regeln drei Balken die Verteilung der Armee. Um Ihre Soldaten optimal auszubilden, leiten Sie das Gold in die Festung. Dort werden pro Münze fünf Soldaten ausgebildet. Neuerdings können Sie Baracken zu Wachstuben und Wachtürmen ausbauen und sparen sich lästige Abrissarbeiten.

Katapulte

Damit ein Katapult ordnungsgemäß feuert, sind ausreichend Steine als Munition vonnöten. Außerdem darf die Entfernung zum Ziel nicht zu groß sein. Auf die Treffergenauigkeit haben Sie kaum Einfluss. Je näher der Katapult am Ziel steht, desto höher ist die Trefferwahrscheinlichkeit. Im Gegensatz zu Baracken erweitern Katapulte nicht die Grenzen Ihres Reiches. Sie müssen immer innerhalb der Landesgrenze stehen.

Dem Gegner auf die Zwölf geben

Um Baracken des Gegners anzugreifen, beordern Sie alle verfügbaren Soldaten in die grenznahen Baracken. Ein Angriff erfolgt immer mit der größtmöglichen Härte. Die erfahrenen Soldaten stürmen zuerst los, die frischen Rekruten putzen die Reste weg. Ein konzentrierter Angriff mit Ihrer gesamten Armee ist effektiver als kleine Scharmützel an mehreren Fronten. Achten Sie aber auf Gegenangriffe und verteilen Sie nach der Invasion die Soldaten neu. Manuel Grundmann/Marc Brehme


Das Gebäudefenster zeigt auf einen Blick, welche Wirtschaftszweige florieren und wo die Säge klemmt.


Ist das Schiff mit den Gütern für einen neuen Hafen beladen, geben Sie die gewünschte Richtung der Expedition an.


Abriss und Neubau sind unnötig, vorhandene Wachstuben können Sie in *Die nächste Generation* ausbauen.

Heroes of Might and Magic 5

Wir lassen Sie nicht im Regen stehen. Vertrauen Sie dem letzten Teil unserer Komplettlösung für das Rundenstrategiespiel, dann klappt es auch mit der Heldenkarriere.

TIPPS FÜR SKLAVENTREIBER

Zwei Helden

In vielen Missionen heuern Sie einen zweiten Helden an. Der Sklave deckt für Sie die Karte auf, während Sie Ihren eigenen Helden faulenzen lassen oder eine Streitmacht aufstellen. Der zweite Heroe eignet sich nicht nur als Kundschafter, auch als Postbote fühlt er sich pudelwohl. Um die Hauptarmee zu verstärken, sammelt dieser ganz einfach umherrstehende Freiwillige ein und bringt sie zu Ihrem Haupthelden.

Kein Frontschwein

Im Kampfmodus empfiehlt es sich, an vielen Stellen auf die Defensive zu setzen. Lassen Sie den Gegner auf Sie zulaufen und reagieren Sie auf diese Aktionen. Dadurch lassen sich viele Kämpfe wesentlich besser kontrollieren.

Monstertuning

In richtigen Kriegen kann ein Feldherr gut und gerne auf Schlappschwänze verzichten. Gehen Sie bei *Heroes of Might and Magic 5* genau nach diesem Prinzip vor. Wann immer Sie eine Einheit aufrüsten können, tun Sie es! Haben Sie gerade nicht die finanziellen Mittel parat, dann sparen Sie! Wesentlich günstiger als die nachträgliche Aufrüstung ist es übrigens, ein Gebäude zu errichten, in dem Sie bereits die höchste Stufe der Monster und Einheiten ausbilden können. Wägen Sie also ab! Sebastian Thöing



H

I

Waldläufer-Kampagne: Mission 1 – Die Flüchtlinge

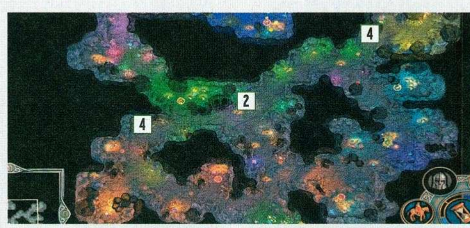
1. Die wichtigste Aufgabe in dieser Mission ist, die fünf Garnisonen (1) zu schützen. Glücklicherweise sind diese von Anfang an mit genügend Truppen ausgestattet, sodass Sie sich mit Ihrem Helden Zeit nehmen können, umliegende Rohstofflager und sonstige Schätze zu erobern.
2. Während Sie Ihren Helden leveln, sollten Sie bei den sporadischen KI-Angriffen wie folgt vorgehen: Ihre flinken Einhörner kümmern sich um die gegnerischen Fernkämpfer, während Druiden und Jäger gegnerische Vampire abwehren. Feindliche Drachen schalten Sie, am besten so schnell es geht, mit Ihren Fernkämpfern aus und schützen diese gleichzeitig mit abwehrstarken Baumwächtern.
3. Vergessen Sie nicht, Ihre Stadt (2) umfangreich zu sichern, um gegen Ende des zweiten Monats bereit für die anrückende Dämonenarmee zu sein. Hinter den dicken Mauern sollte es kein Problem sein, die gegnerische Armee auszulöschen und die Mission zu gewinnen.



Waldläufer-Kampagne: Mission 2 – Die Smaragdfarbene

1. Starten Sie wie gewohnt, erobern Sie während der ersten Woche die umliegenden Rohstoffquellen und bauen Sie Ihre Stadt aus. Achten Sie vor allem darauf, diese möglichst früh mit den Gold produzierenden Gebäuden auszustatten, um mehr Truppen anwerben zu können. In der dritten Woche sollte Ihre Armee stark genug sein, die Folterknechte im Norden (1) zu besiegen und damit den Eingang zur Unterwelt einzunehmen.





2. Benutzen Sie den Aufstieg bei (2), erobern Sie sobald wie möglich die Dämonenstadt Ur-Estaroth (3) und befreien Sie so gleichzeitig Ihren ersten Smaragddrachen. Meist kommt Ihnen dabei eine größere Dämonenarmee in die Quere, die Sie am besten in Ihrer Hauptstadt als Verteidiger schlagen. Ist das Dämonenheer vernichtet, beginnen Sie, die Obelisken (4) freizukämpfen, die Ihnen Aufenthaltsorte weiterer Smaragddrachen (5) anzeigen. Füllen Sie gleichzeitig Ihre Reihen für die Eroberung der Insel und Dämonenstadt (6) im Nordosten auf, indem Sie Ihre Reisezauber einsetzen.
3. Durch die Übernahme der Insel, sehen Sie weitere Standorte der Smaragddrachen, die Sie zügig in Ihre Armee eingliedern. Verleiben Sie sich noch die verbliebene Dämonenstadt (7) ein. Behalten Sie jedoch den Gegner im Auge: Der greift bis zum bitteren Ende Ihre Städte und Rohstoffquellen an.
4. Haben Sie bei den Kämpfen Smaragddrachen verloren, bauen Sie in Ihrer ersten Stadt den Drachenaltar aus. Dort können Sie weitere Schuppentiere rekrutieren.

Waldläufer-Kampagne: Mission 3 – Die Verteidigung

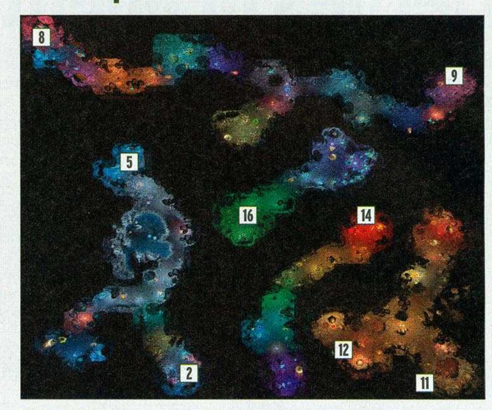
1. Nehmen Sie als Erstes die Stadt Syris Thalla (1) ein. Halten Sie dabei Ihre Verluste so gering wie möglich, um die Attacken der KI-Gegner abzuwehren. Syris Thalla steht im weiteren Verlauf der Mission ständig unter Belagerung. Werben Sie daher in der Taverne einen weiteren Helden an und lassen Sie ihn mit ein paar Einheiten zur Verteidigung zurück, sollten Sie sich einmal mit Ihrem Haupthelden weiter entfernen.
2. Setzen Sie sobald wie möglich per Schiff auf die Insel im Süden über. Nehmen Sie dabei etwa die Hälfte Ihrer Drachen mit. Lassen Sie die Meisterjäger in Syris Thalla zurück. Erobern Sie auf der Insel die Elfenstadt Mensyl (2) und die umliegenden Rohstoffe.
3. Da Syris Thalla auch vom Meer her Gefahr droht, fangen Sie feindliche Helden am besten von Mensyl aus ab, um Ihre Hauptstadt zu entlasten. In den folgenden Wochen ziehen Sie in Mensyl eine starke Armee zusammen und produzieren gleichzeitig in Syris Thalla genügend Drachen, Druiden und Einhörner, um Ihren Garnisonsauftrag zu erfüllen. Mit einer starken Armee machen Sie sich an die Eroberung der beiden Garnisonen (3). Verlieren Sie dabei nicht zu viele Einheiten, damit Sie den Gegenschlag der KI-Spieler überstehen.
4. Sind die Garnisonen ausreichend gesichert, ist die Eroberung der Nekropolisstadt Nadan-Zahir (4) im Osten ein Kinderspiel. Hier finden Sie den Eingang zur Unterwelt (5) und gleichzeitig das Gefängnis der ersten Geisel Dirael. Nach deren Befreiung stürmen Sie den Kerker direkt unterhalb von Mensyl und die Mission ist abgeschlossen.



Waldläufer-Kampagne: Mission 4 – Der Archipel

1. In dieser Mission besitzen Sie keine eigene Stadt. Verlieren Sie daher bei Kämpfen so wenig Truppen wie möglich und lassen Sie keine Schatzkiste aus.
2. Betreten Sie die Unterwelt (1) und arbeiten Sie sich bis zur nächsten Treppe (2) vor. Wieder auf der Oberwelt angelangt, sollten Sie unbedingt alle Rohstoffe und Boni einsammeln, die Sie kriegen können. Besuchen Sie auf jeden Fall die Klingentänzerarena (3) und den Feenbaum (3). Betreten Sie jetzt wieder die Unterwelt (4) und marschieren Sie nach Norden zur nächsten Treppe (5). Wieder draußen, kaufen Sie beim Händler Belagerungswaffen und Waldfestungseinheiten (6). Werten Sie zudem in der Bergfestung (7) Ihre Einheiten auf.
3. Folgen Sie dem westlichen Gang, bis Sie auf einige Kolosse treffen, und nehmen Sie die dahinter liegende Treppe (8) ein, um wieder an die Oberwelt zu gelangen. Oben angekommen,

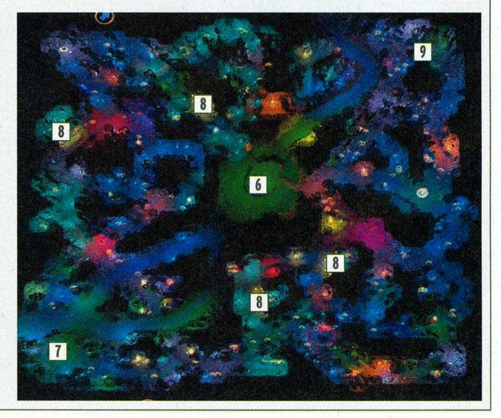




schnappen Sie sich die herumstehenden Kriegstänzer und Meisterjäger und kehren wieder in die Unterwelt zurück.
4. Jetzt betreten Sie das nahe liegende Portal und vernichten die Rakshasa-Ranis auf der anderen Seite. Nehmen Sie die nächste Treppe (9) und bekämpfen Sie die Todesritter, die Ihnen den Weg nach Süden versperren. Wieder in der Unterwelt (10) angelangt, entscheiden Sie sich an der Weggabelung zuerst für die östliche Treppe (11), um oben die Militärstation einzunehmen. Wieder zurück, erklimmen Sie nun die Westtreppe (12) und kämpfen sich zur nächsten Treppe (13) vor. Bei (14) gelangen Sie wieder nach oben, um über die nächste Treppe (15) wieder nach unten zu gehen. Über eine letzte Treppe (16) erreichen Sie endlich Tierus Insel.
5. Bei Tieru angekommen (17), können Sie dessen Tod nicht verhindern. Sprechen Sie mit seinem Geist und stellen Sie den Mörder per Schiff. Dann haben Sie auch diese Aufgabe bewältigt.

Waldläufer-Kampagne: Mission 5 – Der Vampirfürst

1. Nehmen Sie zu Beginn sämtliche Rohstoffminen in der Umgebung ein und bauen Sie Ihre Städte aus. Dabei sollten Sie sparsam mit den Quecksilbervorräten umgehen und zügig die Garnisonen (1) besetzen, um die restlichen Bergwerke zu erreichen.
2. Mit einem ordentlichen Rohstoffpolster im Rücken rüsten Sie Findan mit einer starken Armee aus und betreten über das Zwei-Wege-Portal (2) die Insel im Südosten der Karte.
3. Besuchen Sie nun die Seherhütte (3), um an einen Auftrag zur Wiederbeschaffung einiger Artefakte zu gelangen. Neben den Artefakten erhalten Sie nach Abschluss des Auftrags noch einige Phönixe, die Ihnen bei der Bezwingung Nicolais sehr helfen. Als vorteilhaft erweist sich auch die Gilde der Rächer, ein Gebäude in einer Ihrer Waldläufer-Städte. Hier können Sie so genannte Erzfeinde festlegen, gegen die Ihre Waldläufer effektiver kämpfen. Wählen Sie am besten Totengeister, Phantomdrachen oder Skelettschützen als Erzfeinde aus, da diese in den feindlichen Armeen mehrheitlich zum Einsatz kommen.
4. Erobern Sie nun die Stadt Apil-Sin (4) ganz im Südosten und schlagen Sie alle feindlichen Helden in der näheren Umgebung. Danach entdecken Sie im Nordteil der Insel ein weiteres Portal (5), das Sie in die Unterwelt führt. Nehmen Sie zwei Armeen mit, um die Nekropolisstädte Nabu-Shuma (6) und Shagaraki (7) zu erobern. Danach können Sie sich in Ruhe um die übrig gebliebenen Garnisonen und die Artefakte der Zwerge (8) kümmern.
5. Mit den Artefakten und einer starken Streitmacht im Gepäck holen Sie die Phönixe von der Seherhütte (3) ab und begeben sich wieder in die Unterwelt. Hier folgen Sie der Hauptstraße nach Nordosten und nehmen das Portal (9) zu Nicolais Insel. Die Städte der Insel ignorieren Sie und stürzen sich stattdessen direkt auf Nicolai, um ihn zum Entscheidungskampf herauszufordern. Sammeln Sie dazu erst in den drei eroberten Nekropolisstädten ausreichend Truppen. Die beiden Waldläufer-Metropolen werfen dafür zu wenig Einheiten ab.



Magier-Kampagne: Mission 1 – Der dreiste Magier

1. Wählen Sie vor der Mission als Verstärkung fünf Dschinns.
2. Erledigen Sie anschließend alle Gegnergruppen im Bereich (1) und erobern Sie so alle nahe liegenden Schätze. Besitzen Sie die Wahl zwischen Gold oder Erfahrungspunkten, wählen Sie auf jeden Fall Erfahrungspunkte. Die brauchen Sie, um möglichst schnell Level 10 zu erreichen. Rohstoffe sind in dieser Mission nebensächlich.
3. Erobern Sie die Artefakthütte bei (2) und kaufen Sie nach Belieben Gegenstände. Der Ring der Schnelligkeit und der Stab von Sar-issus sind zum Beispiel äußerst mächtig.
4. Passen Sie Tag 1 der Woche ab und durchbrechen Sie dann bei (3) das Tor. Nachdem Sie die Wachen möglichst ohne Verluste überwältigt haben, besiegen Sie die im Feld befindliche Feindarmee.
5. Nehmen Sie im Anschluss die Stadt Kadashman bei (4) ein, bevor Ihr Gegner wieder Nachschub bekommt. Dann haben Sie die Mission gewonnen.





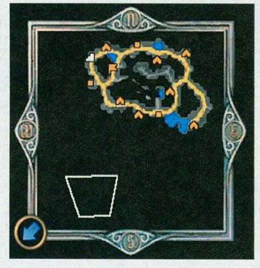


Magier-Kampagne: Mission 2 – Die Befreiung

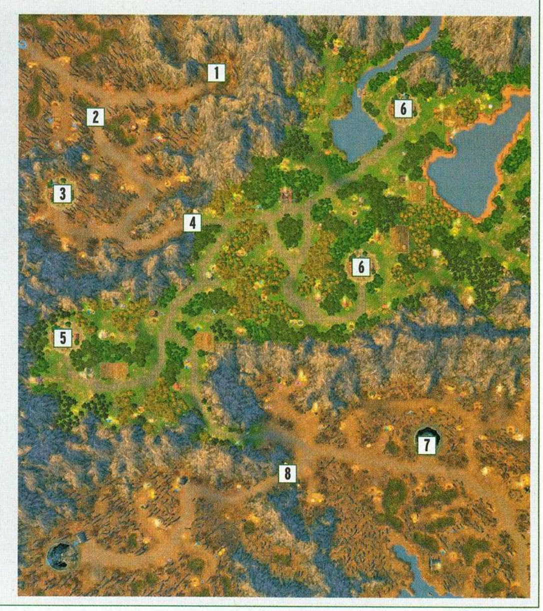
1. Erobern Sie zuerst alle Minen und Sägemühlen in der direkten Umgebung. In der ersten Spielwoche beschränken Sie sich besser auf Kämpfe gegen Skelette oder Zombies. Gefechte gegen Liche oder gar Todesliche sind mit der anfangs noch kleinen Truppe zu verlustreich. Greifen Sie diese erst in der zweiten Woche mit einer größeren Armee an.
2. Wehren Sie Angriffe durch das Portal (1) auf Ihre Stadt ab. Engagieren Sie zur Not einen zweiten Helden in der Taverne und bauen Sie eine Garnison auf, um Ihre Stadt vor Angreifern zu schützen.
3. Falls Sie auf einem höheren Schwierigkeitsgrad spielen oder gründlich vorgehen wollen, nehmen Sie im Westen der Insel weitere Rohstoffquellen ein.
5. Bauen Sie die Stadt Sihaam weitgehend aus und heuern Sie weitere Truppen an. Sobald Sie Ihre ersten Titanen haben, setzen Sie durch das Portal bei (1) auf die östliche Insel über. Nehmen Sie so schnell wie möglich die beiden Nekromantenstädte bei (2) ein. Die Verteidigung ist nur schwach. Gehen Sie aber starken Feldarmeen des Gegners möglichst aus dem Weg.
6. Haben Sie die Städte eingenommen, greift die KI kaum noch an. Erobern Sie alle Rohstoffquellen in der Nähe.
7. Bei (3) bekommen Sie zudem zwei schöne Ausrüstungsgegenstände. Bauen Sie nun die beiden Nekromantenstädte voll aus und rüsten Sie eine zweite Armee mit Nekromanteneinheiten. Leveln Sie den neuen Helden etwas, indem Sie neutrale Gegnergruppen abgrasen.
8. Kleiner Tipp: Wenn Sie den Reisezauber Kreaturentransfer gelernt haben, können Sie von Position (4) aus Akademieeinheiten aus Ihrer ersten Stadt anfordern. Das spart Zeit. Erobern Sie nun entweder bei (5) die Schiffswerft oder nutzen Sie den Reisezauber Skalasse Schiff (falls bereits erlernt) und setzen Sie zur südlichen Insel über.
9. Erobern Sie bei (6) erst Neukastell und anschließend bei (7) Sagenburg. In der Regel treffen Sie auf der Insel auf eine starke Feindarmee. Rüsten Sie Ihre Truppe daher, so gut es geht, vor der Landung aus.
10. Sind auch die restlichen Städte gefallen, durchbrechen Sie den leichten Widerstand bei (8) und greifen die letzte Stadt bei (9) an. Lassen Sie Ihre zweite Armee aus Nekromanten die erste Attacke führen. Die Verteidiger sind zahlreich und Sie werden die erste Schlacht womöglich verlieren. Sollte das der Fall sein, lassen Sie noch in derselben Runde Ihre Hauptarmee angreifen. Die dezimierten Verteidiger sollten jetzt kein Problem mehr sein. Na, zufrieden? Dann auf zur nächsten Runde, noch ist das Spiel nicht vorbei!



Magier-Kampagne: Mission 3 – Die Befreiung

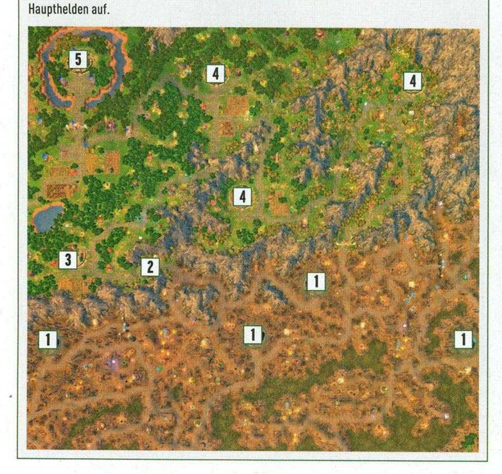


1. Führen Sie Ihre Armee zunächst nach Osten. Am Ende des Weges erlangen Sie Zugang zur Unterwelt. Unten angekommen, suchen Sie den Kerker (1), in dem Godric festgehalten wird. Ihre Truppen reichen aus, um Godric zu befreien.
2. Führen Sie anschließend Godric zur Oberfläche, während Sie mit Zehirs Armee die Rohstoffvorkommen der Unterwelt einnehmen. Sobald Godric die Garnison (2) erreicht hat, laufen die Verteidiger zu Ihnen über.
3. Nehmen Sie nun die Stadt Greifenberg (3) und anschließend die Garnison im Osten (4) sein. Bauen Sie nun Greifenberg so weit es geht aus.
4. Godric marschiert unterdessen in den Südwesten der Karte und nimmt dort die Stadt Mühlenfeld (5) ein.
5. Rüsten Sie nun Godrics Armee etwas auf, sodass er über alle acht Einheitentypen, welche die Zuflucht zu bieten hat, in ausreichendem Maße verfügt. Erobern Sie anschließend die beiden restlichen Zuflucht-Städte (6).
6. Dringen Sie nun mit einer möglichst großen Armee in das Nekromantenterritorium vor und nehmen Sie die Stadt bei (7) ein. Anschließend durchbrechen Sie das Tor bei (8). Mittlerweile hat sich Ihnen Findan angeschlossen.
7. Heuern Sie in den Tavernen noch mindestens zwei weitere Helden an und rüsten Sie diese mit einer ordentlichen Truppe aus. Sie müssen die beiden Armeen nämlich an Markals Stadt im Südwesten (8) verheizen, um die Verteidigung aufzuweichen. Anschließend geben Sie Markal mit Godrics Heer den Todesstoß.
8. Vorsicht: Markal erschafft Duplikate seiner Einheiten. Achten Sie darauf, dass Sie die echten Truppen erledigen und nicht die Trugbilder!

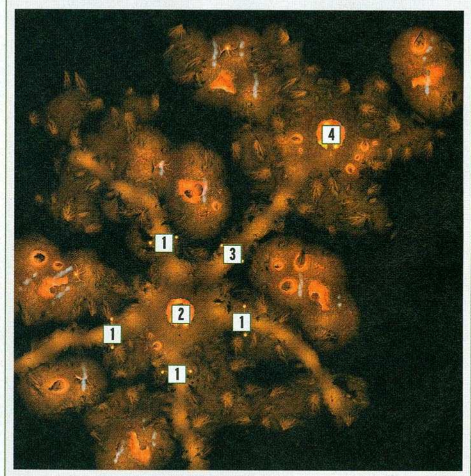


Magier-Kampagne: Mission 4 – Die Allianz

1. Sie beginnen die Mission mit drei Armeen, an deren Spitze Zefir, Godric und Findan stehen. Ziehen Sie rasch zu den vier Nekropolisstädten (1) und nehmen Sie diese unverzüglich ein. Damit ist einer der KI-Gegner bereits ausgeschaltet. Nehmen Sie nun die umliegenden Rohstoffvorkommen ein, um Städte und Armeen auszubauen.
2. Brechen Sie durch das westliche Tor (2) und nehmen Sie die Stadt Lichtborn (3) ein. Reisen Sie gleich weiter nach Norden und erobern Sie den Ort Nordkreuz. Nehmen Sie nun noch die restlichen drei Zuflucht-Städte (4) ein.
3. Suchen Sie den Dämonenfürsten Agrael auf , damit er sich Ihnen anschließt.
4. Greifen Sie die letzte Bastion Isabels im Nordwesten (5) an. Dafür brauchen Sie ein riesiges Heer. Zur Not schicken Sie anfangs wieder 08/15-Helden mit mittelgroßen Armeen, um die Verteidigung zu schwächen. Anschließend räumen Sie die Reste mit einem Ihrer Haupthelden auf.



Magier-Kampagne: Mission 5 – Zehirs Hoffnung



1. Sie starten diesmal mit vier Helden, die jeweils eine Garnison (1) überwinden müssen. Sind die Garnisonen geschlagen, nehmen Sie die Dämonenstadt Biaras (2) ein. Achten Sie bei allen Kämpfen unbedingt darauf, dass Sie so wenig Einheiten wie möglich verlieren. Sie brauchen die Truppen später beim Endkampf.
2. Durchbrechen Sie anschließend die letzte Garnison bei (3) und zerstören Sie mit Katapulten die magische Barriere, mit der sich der Dämonenherrscher abschirmt.
3. Jetzt müssen alle vier Helden einzeln gegen den dämonischen Fürsten (4) antreten. Versagt nur einer der Helden, ist die Mission verloren. Nutzen Sie Zaubersprüche wie „Phantomarmee", „Puppenspieler" oder „Untote erwecken", sollten Sie zu große Verluste erleiden. Ist der Dämon geschlagen, haben Sie die Kampagne siegreich beendet. Herzlichen Glückwunsch!

Lahoo.de installiert Original Windows® Software vor





Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.95



Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 99.95



Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.95



schnellster Prozessor der Welt!



Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.95

Intel® Core™ 2 Extreme X6800

- Prozessor: Intel® Core™ 2 Extreme Prozessor X6800 (2x2.93 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® High End Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: MSI 975X Platinum
- Festplatte: 300GB SATA 10.000u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB ATI© Radeon™ X1900XTX
- Laufwerk: 16xLightscribe DL DVD+-R/RW-Brenner,16xDVD-Rom
- Gehäuse: 550W Coolermaster Stacker Alu
- Soundkarte: Soundblaster X-Fi Xtreme Music
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

3499.- € oder Finanzkauf ab 65€/mtl.

Art-Nr. 3729

Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ X1900XT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

1199.- € oder Finanzkauf ab 22€/mtl.

Art-Nr. 3725

Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.95

Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: MSI P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

1399.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.

Art-Nr. 3726

Intel® Core™ 2 Duo E6700

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6700 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: MSI 975X Platinum
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA© GeForce™ 7950 GX2
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner, 16xDVD-Rom, 16in1 Cardeader
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1999.- € oder Finanzkauf ab 37€/mtl.

Art-Nr. 3727

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 99.95

Intel® Core™ 2 Duo E6700



- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6700 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Thermaltake® Golden Orb
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: MSI 975X Platinum
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB ATI® Radeon™ X1900XTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Coolermaster Stacker Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

2499.- € oder Finanzkauf ab 46€/mtl.

Art-Nr. 3728

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.95

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Tagespreis!

... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

www.lahoo.de

»Ferrari: in Polen geparkt.«

Optisch ähnelt der neue Kühler von Atis Radeon-X1950-XTX-Referenzdesign der Silencer-Serie von Arctic Cooling.

NEUE ATI-MODELLE

Geile Kalte

Nicht mal offiziell, schon in PC ACTION: Die neuen Grafikkarten mit Ati-Chip.

GRAFIK | Mit riesigem Kühler und GDDR4-Speicher soll Atis neue Top-Grafikkarte Radeon X1950 XTX im Referenzdesign schnell, kühl und leise sein. Offenbar kommt jedoch kein neuer Grafikchip zum Einsatz. Dafür spricht, dass dieser genau wie der Vorgänger X1900 XTX im 90-Nanometer-Verfahren produziert und mit 650 Megahertz getaktet wird. Angeblich ist die X1950 XTX somit nur rund zehn Prozent schneller. Neu sind dagegen der Einsatz von GDDR4-RAM und der Kühler. Wie üblich bietet Ati voraussichtlich eine günstigere Variante an. Bezeichnung: Radeon X1950 Pro. Änderungen gegenüber dem XTX-Modell sind 36 statt 48 Pixel-Shader-ALUs, 600 Megahertz Chip- sowie 700 Megahertz Speichertakt und ein flacher Kühler. Stimmen die Gerüchte, ist die X1950 Pro ab Oktober verfügbar. Zum gleichen Zeitpunkt soll eine Karte für das mittlere Preissegment folgen: Die X1650 XT verfügt über den neuen Chip RV560, der bereits in 80-Nanometer-Fertigung hergestellt wird und über 24 Pixel-Shader-ALUs verfügt. Zum Vergleich: Der Vorgänger X1600 XT greift lediglich auf zwölf Shader-ALUs zurück. Der RV560-Chip soll mit 600 Megahertz getaktet werden, der RAM-Takt liegt angeblich sogar bei 700 Megahertz.

Daniel Möllendorf

Info: www.ati.de

AMD ÜBERNIMMT ATI

Übernommen

Jetzt ist es raus. Prozessor-Riese AMD schluckt Grafikkarten-Hersteller Ati. Hat das Konsequenzen für Spieler?

GRAFIK | 5,4 Milliarden US-Dollar kostet AMD die Übernahme von Ati. Bis zum vierten Quartal 2006 wird Ati trotzdem Hauptplatinen-Chipsätze für Intel-Plattformen anbieten. Danach fertigt Ati voraussichtlich nur noch Chips für AMD-Prozessoren. Hauptplatinen-Chipsätze mit leistungsstarker integrierter Grafikeinheit sind ebenfalls denkbar.

Christian Gögelein/Daniel Möllendorf

Info: www.amd.com/us-en/0,,3715_14197_14198,00.html



»Huch, Ihr Finger ist ganz weich.«

Ati-Boss Dave Orton und AMD-Chef Hector Ruiz nach dem Vertragsabschluss.



»Bitte nicht am roten Faden ziehen!«

Per Brückenchip (unter dem kleinen Kühlelement) lässt sich die Geforce 7600 GT von Leadtek auf AGP-Hauptplatinen verwenden.

GEFORCE 7600 GT

Reine Formsache

Neue Grafikkarten für alte Hauptplatinen: Leadtek bietet die Mittelklasse-Karte Geforce 7600 GT im AGP-Format an.

GRAFIK | Leadteks Geforce 7600 GT wirkt neben der ebenfalls für AGP verfügbaren 7600 GS leistungsmäßig wie ein Riese: Glatte drei Viertel mehr Speicherbandbreite und 40 Prozent mehr Grafikchip-Leistung. Die Spezifikationen ändern sich also im Vergleich zur PCI-Express-Version nicht. So taktet der Grafikchip mit 560 und der 256 Megabyte große GDDR3-Speicher mit 700 Megahertz.

Carsten Spille

Info: www.leadtek.de

GEWINNSPIEL

Männer-Dusch-Truppe

PC ACTION und MDT verlosen fünf DDR2-Speicherpärchen im Wert von 520 Euro.

Wer auf einen Conroe- oder einen AM2-Prozessor umsteigen will, braucht DDR2-Speicher. Daher spendiert MDT vier Lesern zwei DDR2-667-Module mit jeweils 512 Megabyte. Ein Gewinner darf sich sogar über zweimal 1.024 Megabyte DDR2-800 freuen – und die anderen dürfen ihn dafür hassen.

Welcher Fachbegriff wird auf diesen beiden Seiten verwendet?

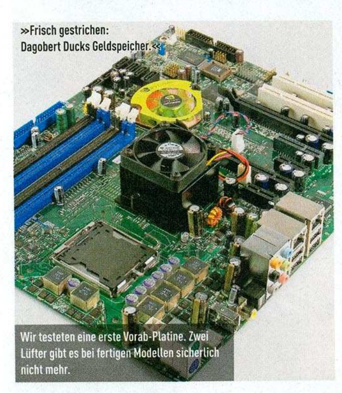
a) Phimose
b) Fisting-Paket
c) Referenzdesign

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 23.



NFORCE 590 SLI INTEL

Die neue SLI-Klasse


»Frisch gestrichen: Dagobert Ducks Geldspeicher.«

Wir testeten eine erste Vorab-Platine. Zwei Lüfter gibt es bei fertigen Modellen sicherlich nicht mehr.

SLI für Conroe-PCs: Nvidia bringt den bei AMD-Prozessoren bewährten Chipsatz Nforce 590 SLI auch für Conroe-Platinen.

HAUPTPLATINE | Dieser bietet größtenteils die gleichen Features wie die AM2-Variante: EPP für Übertaktungsprofile bei ausgewählten Speichermodulen sowie zwei Netzwerk- und sechs SATA-II-Anschlüsse. Firstpacket verbessert zudem den Spiele-Ping bei gleichzeitigem Upload. Obwohl zahlreiche Leiterbahnen noch per Hand eingefügt wurden, lief unser Vorabmuster bereits erfreulich stabil. Nur *Call of Duty 2* stürzte im SLI-Betrieb regelmäßig ab. Anders als bei P965- oder 975X-Modellen konnten wir im BIOS sogar die Command-Rate einstellen. Fertige Serienplatinen erwarten wir bereits in den kommenden Monaten. Daniel Möllendorf

Info: www.nvidia.de

CEBOP HEL2

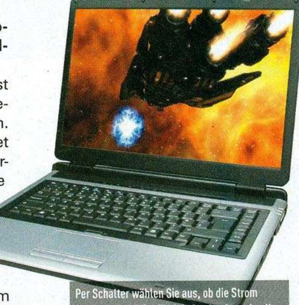
Schalt mal um!

Krystaltech Lynx schaltet bei seinem neuen Notebook Cebop Hel2 zwischen der internen Intel-Grafik und dem schnellen Geforce Go 7600 um.

NOTEBOOK | Intels integrierte Grafikeinheit ist langsam, verbraucht jedoch wenig Strom. Für Spiele können Sie bei Bedarf auf die Go 7600 wechseln. Allerdings muss das Notebook dafür ausgeschaltet werden. Angeblich will Nvidia die Technik weiterentwickeln. So soll man während des Betriebes die Grafikkarte wählen können. Je nach Aufgaben, aktiviert die „SLI Power" genannte Technik den entsprechenden Grafikchip. Starten Sie beispielsweise ein Spiel, schaltet das Notebook auf den 3D-Beschleuniger um. Laut www.laptoplogic.com ist die Technik nach dem Erscheinen von Windows Vista verfügbar. Marco Albert

Info: www.nvidia.de

»Wird im Internet übertragen: Darmspiegelung.«



Per Schalter wählen Sie aus, ob die Strom sparende Intel-Grafikeinheit oder der schnelle Geforce-Go-7600-Chip verwendet wird.

AMD/INTEL-PROZESSOREN

Spar dir das!

Sparstunde für Aufrüster: Nicht nur AMD senkt die Preise um bis zu 50 Prozent – auch INTEL-PROZESSOREN sind jetzt günstiger.

PROZESSOR | Intels Spiele-Prozessor Conroe ist „Schuld" – die neuen Modelle der Core 2 Duo genannten Serie sind sauschnell und lassen alle bisherigen Prozessoren sprichwörtlich alt aussehen, egal ob Pentium D mit 3,6 GHz oder Athlon 64 FX-62. AMD hat schnell reagiert und bei nahezu allen Modellen den Rotstift angesetzt. Eine genaue Preisliste finden Sie ab Seite 126. Auch Intel passt die Preise der meisten älteren (und langsameren) Prozessoren an: So kostet die Pentium-D-Top-Variante nun 40 Prozent weniger. Die wichtigsten Änderungen haben wir in der Tabelle aufgelistet. Für einen entsprechenden Prozessor brauchen Sie eine Sockel-775-Platine. Alle Preise gelten für Händler bei Abnahme von 1.000 Stück. Daniel Möllendorf

Info: www.intel.de | www.amd.de

Prozessor	Juli 2006	Juni 2006
Pentium D 960 (3,6 GHz)	316 US-Dollar	530 US-Dollar
Pentium D 950 (3,4 GHz)	224 US-Dollar	316 US-Dollar
Pentium D 940 (3,2 GHz)	183 US-Dollar	224 US-Dollar
Pentium D 915 (2,8 GHz)	133 US-Dollar	199 US-Dollar
Pentium D 820 (2,8 GHz)	113 US-Dollar	178 US-Dollar
Pentium 4 661 (3,6 GHz)	183 US-Dollar	401 US-Dollar
Pentium 4 651 (3,4 GHz)	163 US-Dollar	273 US-Dollar
Pentium 4 641 (3,2 GHz)	163 US-Dollar	218 US-Dollar
Pentium 4 631 (3,0 GHz)	163 US-Dollar	178 US-Dollar
Pentium 4 541 (3,2 GHz)	84 US-Dollar	218 US-Dollar
Pentium 4 531 (3,0 GHz)	74 US-Dollar	178 US-Dollar

LIES MICH!

Asus: AM2-Platine für Spieler


Top-Ausstattung: Sechs SATA-Anschlüsse samt LEDs.

Hauptplatine | Nach Abit und DFI baut auch Asus Platinen speziell für Spieler: Modelle aus der „Republic of Gamers"-Reihe sollen einfache Übertaktungs- und Tuning-Funktionen haben und dank LED-Beleuchtung klasse aussehen. Als Erstes erreichte uns ein Testmuster der Crosshair-Hauptplatine mit dem Nvidia-Chipsatz Nforce 590 SLI für den aktuellen AMD-Sockel AM2. Die Spielerplatine verfügt sogar über eine LCD-Anzeige auf der Anschlussblende. (DM)

Info: www.asus.com

USB-Stick mit Display von Corsair

USB-Stick | Ein kleiner Bildschirm (BCD) auf dem Readout genannten Stick, zeigt den verfügbaren Speicherplatz an. Dafür sorgt eine Batterie, die sich am USB-Port automatisch auflädt und mit einer Ladung bis zu ein Jahr ausreicht. Die elf Zeichen des Bildschirms lassen sich frei programmieren und Corsair verspricht schnelle Transferraten. Der Stick kommt als Zwei- (60 US-Dollar) und Ein-Gigabyte-Variante (40 US-Dollar). (DM)



Sie erkennen jederzeit, wie viel Speicherplatz vorhanden ist.

Info: www.corsairmemory.com

AMD: Tool für Zweikern-Prozessoren



Prozessor | AMD bietet einen Zweikern-Optimizer zum Download an, der für eine höhere Spiele-Kompatibilität und bestenfalls für mehr Leistung sorgen soll. Erste Tests zeigen, dass einige Spiele nun tatsächlich problemlos laufen – schneller werden sie aber nicht. (CG)

Info: www.amd.com/us-en/assets/content_type/utilities/Setup.exe

Windows Vista mit beliebiger Software


Laufende Programme können Sie hintereinander auflisten.

Betriebssystem | Das neue Windows Vista lässt sich auch mit Standardanwendungen anderer Anbieter ausstatten. So könnten Computer-Hersteller Windows Vista beispielsweise mit Mozilla Firefox oder Winamp ausliefern. Zudem darf Standardsoftware wie der Windows Media Player und auch der Internet Explorer entfernt werden. Sogar andere Betriebssysteme lassen sich parallel zu Windows installieren. (DM)

Info: www.microsoft.de

Bessere Verfügbarkeit von T-DSL Light



Internet | Für Kunden, die zu weit von der Vermittlungsstelle entfernt wohnen, um mit vollwertigem DSL versorgt zu werden, bietet die Telekom das langsamere T-DSL Light an. Bisher wurde T-DSL Light bis zu einer Leitungsdämpfung von 50 dB geschaltet. Nun erweitert die Telekom die Reichweite auf 55 dB. Falls Sie bisher kein T-DSL Light bekommen konnten, könnte sich das nun möglicherweise ändern. Um herauszufinden, ob T-DSL Light neuerdings bei Ihnen verfügbar ist, besuchen Sie www.t-com.de und geben im Verfügbarkeitscheck unter „DSL & mehr" Ihre Telefonnummer an. (MA)

Info: www.t-com.de

»Golfplatz für Anfänger.«

Die günstige Gegenwart: Sockel-939.

PC-TUNING

Steck noch was rein!

Ein Athlon 64 3800+ für 150 und ein Doppelkern-Prozessor für 80 Euro – selten war es so günstig wie jetzt, den PC aufzurüsten.

Die Preise für Prozessoren fallen wie reife Früchte von den Bäumen: Einige Athlon-64-Prozessoren wurden im Juni bis zu 50 Prozent günstiger und als Intel Ende Juli seine neue Prozessorkern-Generation für Spiele-Rechner (Codename: Conroe) vorstellte, wurden vor allem Zweikern-Prozessoren deutlich billiger. Der von Analysten beschworene Preiskampf zwischen AMD und Intel ist da. Ein guter Zeitpunkt für Sie, Ihren Rechner aufzurüsten. Die Juni-Preissenkung bei AMD betrifft besonders die Einkern-Modelle 3800+, 3500+ und 3200+. So listete der Preisvergleichsdienst www.geizhals.at den Athlon 64 3800+ zeitweise für 140 Euro, wenige Tage zuvor sollte dieser noch mehr als 230 Euro kosten. Der Preis für den Athlon 3500+ fiel von 180 auf 110 Euro und den 3200+ gaben Händler immerhin für knapp 100 Euro ab (Preis vorher: etwa 140 Euro).

GÜNSTIGSTE AMD-PROZESSOREN

An sämtlichen AMD-Prozessoren mit zwei Kernen gingen die Preissenkungen zunächst vorbei. Doch zum Verkaufsstart des Intel Conroe purzelten dann auch hier die Preise. Bereits am 25. Juli berichtete die Internetseite Ars Technika (http://arstechnica.com), dass AMD ab sofort auch bei Prozessoren mit zwei Kernen deutliche Preisnachlässe vornimmt: Ein X2 4600+ kostet nun statt 558 nur noch 242 US-Dollar, ein 4200+ geht für 187 US-Dollar über den Ladentisch (vorher: 365 Dollar; Großhandelspreise bei Abnahme von 1.000 Stück).

GÜNSTIGSTE INTEL-PROZESSOREN

Auch Intel plant deftige Preisnachlässe, um die Lager für die nächste Generation zu leeren. Um bis zu 60 Prozent sollten einige Pentium-4- und Pentium-D-Prozessoren bereits zum Conroe-Start Ende Juli im Preis fallen – und das, nachdem Intel erst im April eine drastische Preiskorrektur vorgenommen hatte. Ein Pentium D 960 mit 3,6 Gigahertz und zwei Kernen kostet laut Herstellerangaben dann lediglich noch 316 statt 530 Dollar, ein Pentium D 940 nur 209 statt 241 Dollar. Und schließlich hat Intel noch zwei kleine Doppelkern-Prozessoren mit 2,66 (Pentium D 506) und 2,8 Gigahertz (D 511) im Angebot – beide sind für deutlich weniger als 100 Euro inklusive original mitgeliefertem Kühler erhältlich. Der Preisrutsch zeigt eines ganz deutlich: Es muss nicht immer die neueste Hardware-Generation sein. Statt Conroe bietet sich der Pentium D an, statt des Sockel AM2 der ältere Sockel 939. Die Modelle der Vorgängergeneration sind zum Teil deutlich preiswerter und – im Falle des AM2-Athlon – auch nicht unbedingt langsamer. Im Folgenden konzentrieren wir uns auf Sockel-939-Systeme;



DAMIT DAS KLAR IST!

CACHE
Besonders schneller Zwischenspeicher, der meist direkt im Prozessor untergebracht ist.

L1-CACHE
Prozessornaher Zwischenspeicher für häufig benötigte Daten; meist 32 bis 128 Kilobyte groß.

L2-CACHE
Prozessornaher, schneller Speicher zwischen L1-Cache und Hauptspeicher, meist 512 bis 2.048 Kilobyte groß

SOCKEL AM2
Sammelbegriff für AMDs neue Infrastruktur, die seit Mai verfügbar ist. Details in PC ACTION 8/2006, ab Seite 164.

Aufrüsttabelle

Vor allem für Besitzer eines älteren Athlon-XP-Rechners ist es interessant, auf ein Sockel-939-System nachzurüsten: Den Speicher können Sie in der Regel weiterverwenden. Bei dem Hybrid-Board von Asrock können Sie zudem Ihre AGP-Karte weiterhin einsetzen und später auf PCI-Express umsteigen. Den Leistungsgewinn bei den verschiedenen Konfigurationen zeigt die folgende Tabelle.

Beispiel-PC 01




- Athlon XP 2000+
- Sockel-A-Hauptplatine
- 512 Megabyte RAM
- Geforce 6600 GT AGP

Prozessor-Aufrüstung, Grafikkarte behalten	
Athlon 64 3800+*	115 Euro
Asrock 939Dual-SATA2	45 Euro
1 Gigabyte RAM	80 Euro
Geforce 6600 GT	-
Kosten gesamt:	**240 Euro**

Leistungsgewinn	
Oblivion, 1.024x768, kein FSAA/AF	9 Prozent
Oblivion, 1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF	1 Prozent
HL2: Episode One, 1.024x768, kein FSAA/AF	103 Prozent
HL2: Episode One, 1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF	12 Prozent
Durchschnittlicher Leistungsgewinn:	**31 Prozent**

Prozessor- und Grafikkarten-Aufwertung	
Athlon 64 3800+*	115 Euro
Sockel-939-Hauptplatine	45 Euro
1 Gigabyte RAM	80 Euro
Geforce 7900 GT	270 Euro
Kosten gesamt:	**510 Euro**

Leistungsgewinn	
Oblivion, 1.024x768, kein FSAA/AF	65 Prozent
Oblivion, 1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF	173 Prozent
HL2: Episode One, 1.024x768, kein FSAA/AF	132 Prozent
HL2: Episode One, 1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF	310 Prozent
Durchschnittlicher Leistungsgewinn:	**170 Prozent**

Beispiel-PC 02



- Athlon XP 2500+
- Sockel-A-Hauptplatine
- 1 Gigabyte RAM
- Geforce 6600 GT AGP

Prozessor-Aufrüstung, Grafikkarte behalten	
Athlon 64 3800+*	115 Euro
Asrock 939Dual-SATA2	45 Euro
1 Gigabyte RAM	-
Geforce 6600 GT	-
Kosten gesamt:	**160 Euro**

Leistungsgewinn	
Oblivion, 1.024x768, kein FSAA/AF	2 Prozent
Oblivion, 1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF	4 Prozent
HL2: Episode One, 1.024x768, kein FSAA/AF	64 Prozent
HL2: Episode One, 1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF	6 Prozent
Durchschnittlicher Leistungsgewinn:	**19 Prozent**

Prozessor- und Grafikkarten-Aufwertung	
Athlon 64 3800+	115 Euro
Sockel-939-Hauptplatine	45 Euro
1 Gigabyte RAM	-
Geforce 7900 GT	270 Euro
Kosten gesamt:	**430 Euro**

Leistungsgewinn	
Oblivion, 1.024x768, kein FSAA/AF	55 Prozent
Oblivion, 1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF	169 Prozent
HL2: Episode One, 1.024x768, kein FSAA/AF	88 Prozent
HL2: Episode One, 1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF	287 Prozent
Durchschnittlicher Leistungsgewinn:	**150 Prozent**

Beispiel-PC 03



- Athlon 64 3000+
- Sockel-754-Hauptplatine
- 1 Gigabyte RAM
- Geforce 6600 GT AGP

Prozessor-Aufrüstung, Grafikkarte behalten	
Athlon 64 3800+	100 Euro
Asrock 939Dual-SATA2	45 Euro
1 Gigabyte RAM	-
Geforce 6600 GT	-
Kosten gesamt:	**145 Euro**

Leistungsgewinn	
Oblivion, 1.024x768, kein FSAA/AF	1 Prozent
Oblivion, 1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF	0 Prozent
HL2: Episode One, 1.024x768, kein FSAA/AF	17 Prozent
HL2: Episode One, 1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF	1 Prozent
Durchschnittlicher Leistungsgewinn:	**5 Prozent**

Prozessor- und Grafikkarten-Aufwertung	
Athlon 64 3800+	100 Euro
Sockel-939-Hauptplatine	45 Euro
1 Gigabyte RAM	-
Geforce 7900 GT	270 Euro
Kosten gesamt:	**415 Euro**

Leistungsgewinn	
Oblivion, 1.024x768, kein FSAA/AF	51 Prozent
Oblivion, 1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF	161 Prozent
HL2: Episode One, 1.024x768, kein FSAA/AF	33 Prozent
HL2: Episode One, 1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF	244 Prozent
Durchschnittlicher Leistungsgewinn:	**122 Prozent**

Beispiel-PC 04

- Pentium 4 mit 3.200 MHz
- Sockel-478-Hauptplatine
- 1 Gigabyte RAM
- Geforce 6600 GT AGP

Prozessor-Aufrüstung, Grafikkarte behalten	
Athlon 64 3800+*	115 Euro
Asrock 939Dual-SATA2	45 Euro
1 Gigabyte RAM	-
Geforce 6600 GT	-
Kosten gesamt:	**160 Euro**

Leistungsgewinn	
Oblivion, 1.024x768, kein FSAA/AF	1 Prozent
Oblivion, 1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF	0 Prozent
HL2: Episode One, 1.024x768, kein FSAA/AF	54 Prozent
HL2: Episode One, 1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF	0 Prozent
Durchschnittlicher Leistungsgewinn:	**14 Prozent**

Prozessor- und Grafikkarten-Aufwertung	
Athlon 64 3800+*	115 Euro
Sockel-939-Hauptplatine	45 Euro
1 Gigabyte RAM	-
Geforce 7900 GT	270 Euro
Kosten gesamt:	**430 Euro**

Leistungsgewinn	
Oblivion, 1.024x768, kein FSAA/AF	53 Prozent
Oblivion, 1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF	162 Prozent
HL2: Episode One, 1.024x768, kein FSAA/AF	77 Prozent
HL2: Episode One, 1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF	248 Prozent
Durchschnittlicher Leistungsgewinn:	**135 Prozent**

*Preis inklusive Lüfter Arctic Cooling Freezer 64 Pro

dieser Schritt ist vor allem für Besitzer eines XP-Rechners interessant, da Sie hier den Speicher und unter Umständen sogar die Grafikkarte weiterverwenden können.

SOCKEL 939 STATT AM2

Zwar kosten bei AMD die Sockel-939- und AM2-Varianten ungefähr gleich viel, doch DDR1-Speicher und Hauptplatinen mit Sockel 939 sind zum Teil noch deutlich preiswerter. Wer zum Sockel 939 greift, hat allerdings zwei kleine Nachteile: Keiner der aktuellen Sockel-939-Prozessoren unterstützt die Virtualisierungstechnik Pacifica und es stehen keine der neuen, energiesparenden EE-Prozessoren zur Verfügung. Hinzu kommt: Schnellere Modelle präsentiert AMD vermutlich nur noch für den Sockel AM2. Wer mit diesen Einschränkungen leben kann, spart beim Aufrüsten von einem Athlon XP auf ein Sockel-939-System bares Geld. Falls Sie Ihr betagtes Athlon-XP- oder P4-System (Sockel A/478) in Rente schicken und auf eine Sockel-939-Variante wechseln wollen, kommen Sie nicht darum herum, einen neuen Prozessorkühler zu erwerben. Ein empfehlenswertes und günstiges Produkt (15 Euro), ist der Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Note: 1,72/ www.arctic-cooling.de). Die Montage des Windmachers mit der 2x3-Klammer ist kinderleicht und er eignet sich bauartbedingt und leistungstechnisch für alle Sockel-939-Prozessoren bis zum Athlon 64 FX 60 (Einkern-Modell) beziehungsweise Athlon 64 X2 4800+ (Zweikern-Modell). Die Lautheit im 12-Volt-Betrieb beträgt 1,2 und bei sieben Volt Betriebsspannung 0,4 Sone. Dabei kühlt der Artic Cooling Freezer 64 Pro den Prozessor auf 52/70 Grad Celsius (12/7 Volt).

WENIGER MODELLE

AMD plant, die meisten Prozessoren mit einem Megabyte L2-Cache pro Kern künftig durch entsprechend höher getaktete Modelle mit nur 512 Kilobyte L2-Cache pro Kern zu ersetzen. Das spart kostbare Waferfläche und ermöglicht so niedrigere Preise. Die Rechnung geht bei den meisten Spielen auf, einige Anwendungen wie Packprogramme profitieren aber deutlich von einem großen L2-Cache. Wer darauf Wert legt, sollte sich ein entsprechendes Modell sichern, solange dieses noch im Angebot ist. Christian Gögelein

Bester Preis nach www.geizhals.at

Prozessoren (jeweils Boxed) (Stand 21. Juli 2006)

	Sockel 939	Sockel AM2
Athlon 64 3000+	65 Euro	80 Euro
Athlon 64 3200+	65 Euro	95 Euro
Athlon 64 3500+	80 Euro	105 Euro
Athlon 64 3700+	115 Euro	-
Athlon 64 3800+	100 Euro	110 Euro
Athlon 64 4000+	135 Euro	-
Athlon 64 X2 3800+	155 Euro	150 Euro
Athlon 64 X2 4000+	-	280 Euro
Athlon 64 X2 4200+	200 Euro	210 Euro
Athlon 64 X2 4400+	420 Euro	440 Euro (nicht lieferbar)
Athlon 64 X2 4600+	500 Euro	510 Euro
Athlon 64 X2 4800+	585 Euro	600 Euro (nicht lieferbar)
Athlon 64 X2 5000+	-	590 Euro (nicht lieferbar)
Athlon 64 FX-60	770 Euro	-
Athlon 64 FX-62	-	980 Euro (nicht lieferbar)

Speicher (jeweils Kits)

	DDR400	DDR2-667	DDR2-800
2x 512 MByte Value*	80 Euro	85 Euro	140 Euro
2x 512 MByte High-End**	90 Euro	90 Euro	160 Euro
2x 1 GByte Value*	160 Euro	135 Euro	180 Euro
2x 1 GByte High-End**	180 Euro	-	210 Euro

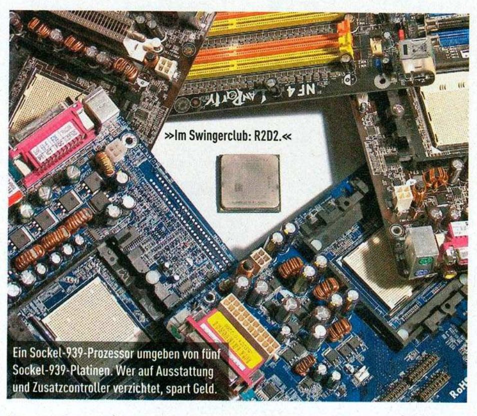
Hauptplatinen

	Sockel 939	Sockel AM2
Einzel-Grafikchip	45 Euro (Asrock Uli 1695)	60 Euro (Asrock GF 6100/ Nforce 410)
SLI	80 Euro (Foxconn NF4 SLI)	95 Euro (MSI Nforce 570 SLI)
Crossfire (RD580)	100 Euro (Sapphire)	Noch nicht verfügbar

* Value: JEDEC-Spezifikation ** High-End: besser als JEDEC

SOCKEL-939-PLATINEN

Brettervorhersage



Ein Sockel-939-Prozessor umgeben von fünf Sockel-939-Platinen. Wer auf Ausstattung und Zusatzcontroller verzichtet, spart Geld.

Nicht nur bei den Prozessoren auch Sockel-939-Platinen sind aktuell sehr günstig. Wir testen fünf Modelle.

Wer seinen Spiele-PC mit einem preiswerten Sockel-939-Prozessor aufrüsten will, braucht dazu die passende Hauptplatine. Egal ob Sie viel Ausstattung, übertakten oder einfach nur sparen wollen – in unserem Testfeld finden Sie garantiert die passende Platine. Aber aufgepasst: Besonders der Speichercontroller von Sockel-939-Prozessoren beschert manchmal Fehler und verhindert Aufrüstpläne. Daher finden Sie links eine Liste der wichtigsten Kompatibilitätsprobleme (Speicher-Regeln).

Die wichtigsten Speicher-Regeln

Mischbestückung vermeiden



▮ SPEICHERMODULE NICHT MISCHEN

Kaufen Sie möglichst identische Module oder besser gleich richtige Speicherpärchen. Zwei unterschiedliche Speicherriegel arbeiten oft nicht stabil oder nur mit niedrigem Takt im Zweikanal-Modus.

Einseitige Module für Vollbestückung

▮ UNGERADE MODULANZAHL

Zahlreiche Platinen arbeiten bei drei Modulen lediglich mit geringem Takt und hohen Latenzen. Ein einzelner Speicherriegel läuft dagegen fehlerfrei, aber natürlich nur im Einkanal-Modus.

Befehlsrate 1T nur bei zwei DIMMs

▮ VIER MODULE

Ältere Prozessorkerne arbeiten bei vier Modulen nur mit DDR333. Mit einem X2 3800+ liefen alle fünf Platinen mit DDR400 und 2T Befehlsrate stabil. Einseitig bestückte Module erhöhen die Wahrscheinlichkeit, dass DDR400 funktioniert.

Kaufentscheidung

TESTKANDIDAT	ASUS A8N-SLI PREMIUM	DFI LANP. UT NF4 ULTRA-D	GIGABYTE K8NF-9	ASUS A8N-SLI SE	ASROCK 939-DUAL-SATA2
Preis/Leistung	■■□□□	■■□□□	■■■■■	■■■■□	■■■■■
Ausstattung	■■■■□	■■■□□	■■■□□	■■■□□	■■□□□
Overclocking	■■■■□	■■■■■	■■■□□	■■■■□	■■□□□
Lautstärke	■■■■■	■■■□□	■■■■■	■■■■□	■■■■■
Spieleleistung	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■□
Sonstige Leistung	■■■■■	■■■■□	■■■■■	■■■■■	■■■■□
Aufrüstbarkeit	■■■□□	■■■□□	■■■□□	■■■□□	■■■■□

Im neuen Extrakasten bewerten wir die wichtigsten Einzeldisziplinen. Fünf Punkte sind der für den Käufer beste Wert (niedriger Preis, sehr gute Ausstattung, etc.). Zählen Sie die Punkte aus den für Sie wichtigen Kategorien zusammen, um das optimale Board zu finden. Das Ergebnis entspricht nicht immer der Testtabelle.

ASUS A8N-SLI PREMIUM:

Lautlos, zuverlässig, riesiges Ausstattungspaket ▮ Die Nforce4-Platinen von Asus sind im Sockel-939-Bereich besonders gefragt. Dementsprechend bietet der Hersteller allein fünf SLI-Varianten zwischen 85 und 160 Euro. Während Asus bei dem von uns getesteten A8N-SLI SE größtenteils auf Zusatzcontroller verzichtet und einen Chipsatzlüfter einsetzt, verfügt der Testsieger, das A8N-SLI Premium, über eine Heatpipe und eine reichhaltige Ausstattung. Dazu gehören vier SATA-II- und vier gewöhnliche SATA-Anschlüsse, ein PCI-Express-x1- sowie ein -x4-Steckplatz. Diesen können Sie auch nutzen, wenn Sie zwei Grafikkarten mit hohem Kühlkörper verwenden – ein Verdienst des tadellosen Layouts. Die beiden Anschlüsse für das Gigabit-Netzwerk liefern sehr unterschiedliche Ergebnisse: Während der integrierte Nvidia-Controller (unterer Anschluss) gewohnt gute Leistung liefert, bietet der Marvell-Chip einen deutlich schlechteren Datendurchsatz und belastet zudem den PCI-Bus. Wenn Sie große Datenmengen im Netzwerk befördern, steht den PCI-Karten teilweise nicht mehr genug Bandbreite zur Verfügung. Soundkarten quittieren das eventuell mit stotterndem Klang. Für 7.1-Sound sorgt – wie bei allen anderen Testkandidaten – der Realtek-Chip ALC850. Tipp: Verwenden Sie nicht den Sound-Treiber aus dem Treiberpaket von Nvidia, sondern eine aktuelle Version von der Realtek-Homepage. Spiele laufen damit bis zu 20 Prozent schneller. Weitere Ausstattungsmerkmale: Anschlussblenden für vier weitere USB- und einen Firewire-Anschluss sowie eine SATA-Blende. Dazu gibt es WinDVD und praktische Programme für Tuning, Systemdiagnose oder ein BIOS-Update unter Windows. Bis auf den schwachen Netzwerk-Controller von Marvell erzielt das A8N-SLI Premium ausschließlich Topwerte im Leistungstest. Auch den Stabilitätstest absolviert die Platine fehlerfrei.

DFI LANPARTY UT NF4 ULTRA-D:

Beste Übertaktung ▮ Keine Sockel-939-Platine eignet sich besser zum Übertakten als die Modelle der DFI-Lanparty-Reihe. Beispielsweise lässt sich neben der eigentlichen Prozessorspannung (VCore) auch ein unabhängiger Startwert einstellen, falls ein Prozessor mit einer bestimmten Spannung nicht startet. Zudem lässt sich die VCore per „CPU VID Special Control" prozentual um bis zu 36 Prozent steigern. Wer will, kann auch die Speicherspannung in 0,1-Volt-Schritten auf wahnwitzige vier Volt anheben. Außerdem stehen 26 Timing-Einstellungen und acht Speicherteiler zur Wahl. Eine geniale Lüftersteuerung für Prozessor-, Northbridge- und einen Gehäuselüfter rundet das Luxus-BIOS ab. Ihre Einstellungen speichern Sie sogar als Profil und laden sie bei Bedarf. Der größte Kritikpunkt: Die DFI-Platine ist wählerisch beim Arbeitsspeicher. Zum Beispiel liest sie bei Corsairs TWINX1024-3200XL oder dem Ballistix-Pärchen von Crucial die SPD-Latenzen falsch aus. Nach unserer Praxiserfahrung sollten Sie für das Ultra-D weder Corsair-Arbeitsspeicher noch günstigen Value-Speicher verwenden. Den Stabilitätstest führten wir daher ausnahmsweise nicht mit Corsairs XL-Modulen, sondern mit vier DIMMs von Crucial durch. Damit gab es keine Probleme. Das ungewöhnliche, aber prak-

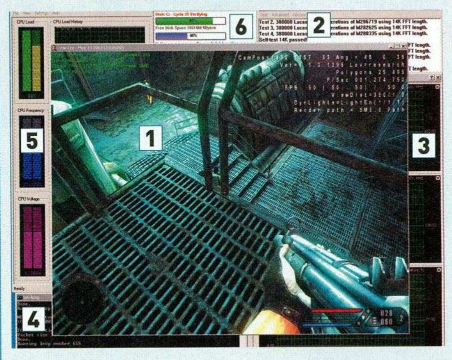
tische Platinen-Layout samt Power-Taster, die Ausstattung und die Leistungswerte sind erstklassig. Lediglich die USB-Leistung ist etwas zu niedrig.

GIGABYTE K8NF-9:
Günstig, lautlos und ideal für Aufrüster ▮ Da Gigabyte die Nforce4-Platine ohne zusätzliche Controller und Ausstattung ausliefert, kostet sie lediglich 65 Euro – ein Geheimtipp für Aufrüster, die nur eine Grafikkarte nutzen und möglichst günstig auf Sockel 939 umsteigen wollen. Bei der neuesten Revision 1.1 kühlt nur noch ein flacher Alu-Kühler den Chipsatz. Der wurde im Test-Gehäuse samt Lüfter bedenkliche 73,4 Grad Celsius warm. Der Stabilitätstest verlief trotzdem fehlerfrei. Setzen Sie das K8NF-9 daher nur in einem gut gekühlten Gehäuse ein! Beim BIOS und Platinen-Layout leistet sich Gigabyte keine Schwächen: Die Strom- und Laufwerksanschlüsse sind gut erreichbar. Lediglich der vierpolige ATX-Stecker ist links oberhalb vom Sockel unglücklich platziert. Das BIOS bietet viele Übertaktungsfunktionen sowie neun Speicherteiler. Allerdings lässt sich die Speicherspannung nur um 0,2 Volt anheben. Praktisch fällt hingegen die Lüftersteuerung aus.

ASUS A8N SLI SE:
Günstige SLI-Platine mit reduzierter Ausstattung ▮ Bereits der Karton-inhalt beschränkt sich auf das Wesentliche: zwei IDE-, zwei SATA-Kabel und eine Blende mit zwei USB-Anschlüssen. WinDVD fehlt. Dafür verfügt die SE-Platine über eine biegsame SLI-Brücke. Asus verwendet für beide Platinen praktisch das gleiche Layout: PATA-, SATA- und Floppy-Anschlüsse sind sehr gut angeordnet. Allerdings besitzt die sparsamer ausgestattete SE-Platine zahlreiche freie Lötstellen: Lediglich ein integrierter Gigabit-Netzwerk-Controller und vier SATA-II-Anschlüsse sind vorhanden. Auch die Heatpipe sparte der Hersteller ein. Während beim gewöhnlichen A8N-SLI ein relativ lauter Chipsatzlüfter zum Einsatz kommt, hat das günstige A8N-SLI SE ein neues Modell mit nur 1,0 Sone. Im BIOS stehen ähnlich umfangreiche Funktionen wie beim A8N-SLI Premium zur Wahl: Die Prozessorspannung lässt sich in feinen 0,0125-Volt-Schritten bis 1,65 Volt, die Speicherspannung jedoch nur in 0,1er-Abstufungen bis 2,9 Volt anheben. Die schlichte Lüftersteuerung regelt lediglich den Prozessorlüfter. Dafür gibt es zehn Speicherteiler, mit denen Sie den Speicher auch im DDR600-Modus betreiben können, während der Prozessor mit einem 200 Megahertz schnellen Referenztakt läuft – sehr gut!

ASROCK 939DUAL-SATA2:
Alleskönner zum kleinen Preis mit Praxisschwächen ▮ Asrocks Sockel-939-Patine bietet neben einer PCI-Express- auch echte AGP-Unterstützung. Wer auf den Sockel 939 wechselt, kann seine AGP-Grafikkarte behalten und bei Bedarf später auf ein PCI-Express-Modell umsteigen. Viele Anwender berichten jedoch über vereinzelte Abstürze. Schuld ist meist eine Command-Rate von 1T. Mit dem langsameren Wert 2T arbeitet das 939Dual-SATA2 hingegen zuverlässig. Für den „Future-CPU-Port" auf der Platine gibt es für 30 Euro eine Adapterkarte für Sockel AM2 (Bezeichnung: AM2CPU Upgrade Card). Damit lässt sich das 939Dual-SATA2 in eine Sockel-AM2-Platine verwandeln (siehe Anleitung rechts unten). Bei großen Kühlern sollten Sie allerdings das Retention-Modul von der Platine entfernen. Im Test arbeitete die Adapterkarte mit einem FX-62 und DDR2-800-Speicher von Corsair absolut problemfrei und absolvierte in dieser Konfiguration unseren Stabilitätstest. Eine 1T-Command-Rate verursachte jedoch auch hier Probleme. Bedingt durch den Kampfpreis von 45 Euro beschränkt sich die Ausstattung auf das Notwendigste: Firewire fehlt und statt Gigabit- gibt es nur 100-Megabit-Netzwerk. Dafür bietet der Uli-Chipsatz neben zwei SATA-I- auch einen schnellen SATA-II-Anschluss. Beim aktuellen BIOS der Version 2.10 lässt sich der Referenztakt ändern und die Prozessorspannung bis 1,55 Volt anheben. Eine Platine für Übertakter ist das 939Dual-SATA2 nicht, da Sie die Speicherspannung nur in undefinierten Schritten einstellen und die Chipsatzspannung nicht ändern können. Zudem fehlt eine Lüftersteuerung. Das Layout ist auch nicht optimal. Der Sockel liegt weit oben (schlecht in kleinen Gehäusen), der Floppy-Anschluss ist unter den PCI-Steckplätzen versteckt und die PATA-Anschlüsse sind weit unten platziert. Daniel Möllendorf

Stabilitätstest: Diese Programme verwenden wir



1 *FAR CRY* MIT HDR: Belastet PCI-Express, Onboard-Sound, Speicher und den zweiten Prozessorkern.

2 PRIME95: Der Torture-Test lastet den Speicher und den ersten Prozessorkern komplett aus.

3 RIVA TUNER: Mit dem Diagnoseprogramm analysieren wir Takt und Temperatur des Grafikchips.

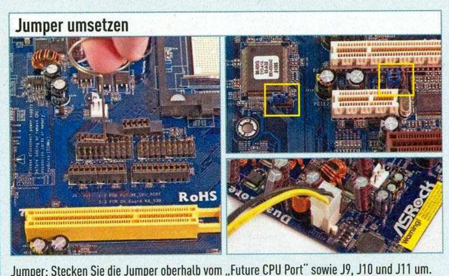
4 NETIO: Das unscheinbare Programm sorgt für vollständige Netzwerk-Auslastung.

5 THROTTLEWATCH: Zeigt an, ob beide Kerne ausgenutzt werden und nicht heruntertakten.

6 PASSMARK BURNIN: Der Festplatten-Test sorgt für stetige Beanspruchung der IDE-Kanäle.

AM2-Adapter für Asrock 939Dual-SATA2

Jumper umsetzen



Jumper: Stecken Sie die Jumper oberhalb vom „Future CPU Port" sowie J9, J10 und J11 um. Der Adapter benötigt zusätzlich einen eigenen Stromstecker.

Adapterkarte einbauen



Fertig: Setzen Sie den Adapter samt AM2-Prozessor und DDR2-Speicher in den „Future CPU Port". Der Lüfter für die neuen Prozessoren auf der Adapter-Karte darf maximal 80 Millimeter messen.

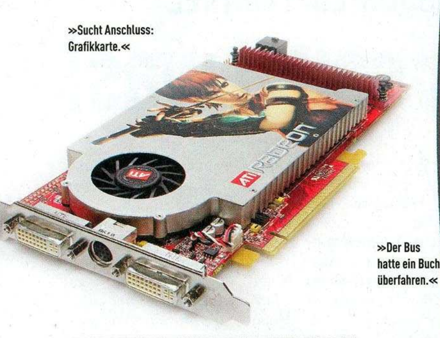
HAUPT-PLATINEN

[SOCKEL 939]

	A8N-SLI Premium	Lanparty UT NF4 Ultra-D	K8NF-9	A8N-SLI SE	Asrock 939Dual-SATA2
			PC ACTION PREISTIPP 10-2006		PC ACTION PREISTIPP 10-2006
Hersteller	Asus	DFI	Gigabyte	Asus	Asrock
Webseite	www.asus.de	de.dfi.com.tw	www.gigabyte.de	www.asus.de	www.asrock.com
Preis/Preis-Leistungs-Verältnis	ca. € 120/befriedigend	ca. € 110/befriedigend	ca. € 65/sehr gut	ca. € 85/gut	ca. € 45/sehr gut
Chipsatz (North-/Southbridge)	Nforce4 SLI	Nforce4 Ultra	Nforce4	Nforce4 SLI	Uli 1695/Uli M1567
BIOS-Version/Board-Revision	1009	NF4LD406/R.AE1	F11/1.1	0502/1.01	2.10
AUSSTATTUNG	1,73	2,26	2,38	2,06	2,64
Speicher-Steckplätze	4x DDR400	4x DDR400	4x DDR400	4x DDR400	4x DDR400
Zusätzlicher PCI-E-x16-Slot	Vorhanden	Vorhanden (kein SLI möglich)	-	Vorhanden	-
PCI-Express-Slots (x1/x4)	Ein x1-, ein x4-Slot	Ein x1-, ein x4-Slot	2 x1-Slots	Ein x1-, ein x4-Slot	1 x1-Slots
PCI-Slots	3 Slots	2 Slots	3 Slots	3 Slots	3 Slots
Onboard-LAN	2x 1.000 MBit/s Nvidia/Marvell	2x 1.000 MBit/s Nvidia/Marvell	1.000 MBit/s Nvidia	1.000 MBit/s Nvidia	100 MBit/s Uli
USB-Ports (Lieferumfang, inkl. Blende)	8 Ports	6 Ports	6 Ports	6 Ports	4 Ports
Maximale Anzahl an USB-Ports	10 Ports	10 Ports	10 Ports	10 Ports	8 Ports
Firewire (Lieferumfang, inkl. Blende)	2 Ports	1 Port	2 Ports	-	-
SATA-Anschlüsse	8 Ports	4 Ports	4 Ports	4 Ports	3 Ports
PATA-Anschlüsse	2 Ports	2 Ports	2 Ports	2 Ports	2 Ports
RAID-Modi	0, 1, 0+1, JBOD	0, 1, 0+1, JBOD	0, 1, 0+1, JBOD	0, 1, 0+1, JBOD	0, 1, JBOD
Onboard-Sound	ALC850 (7.1)	ALC850 (7.1)	ALC850 (7.1)	ALC850 (7.1)	ALC850 (7.1)
Lüfteranschlüsse	5 Anschlüsse	4 Anschlüsse	2 Anschlüsse	4 Anschlüsse	2 Anschlüsse
IDE-Kabel/SATA-Kabel	2x IDE/8x SATA	2x IDE-Rundkabel/2x SATA	1x IDE/1x SATA	2x IDE/2x SATA	1x IDE/1x SATA
Sonstige Ausstattung	USB-/Firew.-/Gameport-Blenden, SATA-Blende	Diag-LEDs, BIOS-Zange, Sound-Modul	USB-/Firewire-Blende	USB-Blende	Future CPU Port, Jumper-Klammer
Software	WinDVD-Suite, PC Probe II, Asus Update, Ai Booster, Anti-Virus	ITE Smart Guardian, Clockgen	Internet Security, Gigabyte C.O.M., Easytune5, @BIOS	PC Probe II, Asus Update, Ai Booster, Anti-Virus	McAfee Virusscan
EIGENSCHAFTEN	1,68	1,65	1,63	2,00	2,30
PCI-Express-Unterstützung	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Zusätzliche AGP-Unterstützung	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja
HT-Link	200-400 MHz	200-550 MHz	200-455 MHz	200-400 MHz	180-400 MHz
Multiplikator	4-12	4-12	5-12	4-12	4-25
Speichertimings	10 Einstellungen	26 Einstellungen	13 Einstellungen	10 Einstellungen	11 Einstellungen
CPU-Spannung	0,8 V bis 1,65 V	0,8 V bis 2,1 V	0,800 V bis 1,750 V	0,8 V bis 1,65 V	0,8 bis 1,55 Volt
CPU-Spannungs-Abstufung	0,0125-Volt-Schritte	0,025-Volt-Schritte	0,025-Volt-Schritte	0,0125-Volt-Schritte	0,025-Volt-Schritte
RAM-Spannung (JEDEC-Standard: 2,6 V)	2,6 V bis 3 V	2,5 V bis 4 V	+0,1 V / + 0,2 V	2,6 V bis 2,9 V	„Auto", „High" und „Normal"
Chipsatz-Spannung	1,5 V bis 1,6 V	1,5 V bis 1,8 V	+0,1 V / + 0,2 V / +0,3 V	-	-
AGP/PCI-E-Spannung	-	-	-	-	-
HT-Spannung	1,2 V bis 1,25 V	1,2 V bis 1,5 V	+0,1 V / + 0,2 V / +0,3 V	-	-
HT-Multiplikator	1 bis 5	1 bis 5	1 bis 5	1 bis 5	1 bis 5
Dynamische Übertaktung: Prozessor	AI Overclocking	-	-	AI Overclocking	-
Dynamische Übertaktung: Grafikkarte	PEG Link Mode	-	RGB Booster	PEG Link Mode	-
Dynamische Lüftersteuerung	Ja (eine Einstellung)	Ja	Ja	Ja (eine Einstellung)	-
Besondere BIOS-Optionen	OC-Fehlererkennung	CMOS Reloaded/Memtest	-	OC-Fehlererkennung	Boot Failure Guard
Realer HT-Takt	201,0 MHz	200,9 MHz	200,0 MHz	201,0 MHz	200,0 MHz
Board-Layout	Problemlos	Problemlos	Problemlos	Problemlos	Stomanschlüsse links oben, Floppy unter PCI-Slots
Chipsatz-Temperatur	54,9 Grad Celsius	58,7 Grad Celsius	73,4 Grad Celsius	54,3 Grad Celsius	55,5 Grad Celsius
Lautstärke Chipsatzlüfter	Passive Kühlung	1,4 Sone	Passive Kühlung	1,0 Sone	Passive Kühlung
Suspend-to-RAM-Test (S3)	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Nicht bestanden
SPD-Erkennung	Nicht bestanden	Nicht bestanden	Bestanden	Nicht bestanden	Bestanden
LEISTUNG	1,38	1,40	1,38	1,38	1,80
Spieleleistung (Audigy 2)*	42 Fps - Sehr gut	41 Fps - Sehr gut	42 Fps - Sehr gut	42 Fps - Sehr gut	40 Fps - Gut
Spieleleistung (Onboard-Sound)*	40 Fps - Gut	39 Fps - Gut	39 Fps - Gut	39 Fps - Gut	39 Fps - Gut
USB-Leistung	37,5 MByte/s - Sehr gut	33,8 MByte/s - Gut	35,1 MByte/s - Sehr gut	37,5 MByte/s - Sehr gut	35,1 MByte/s - Sehr gut
PCI-Leistung	121,0 Mbyte/s - Sehr gut	121,1 MByte/s - Sehr gut	118,3 MByte/s - Sehr gut	121,5 MByte/s - Sehr gut	115,7 MByte/s - Sehr gut
LAN-Leistung erster Port Senden/Empfangen	69/91 MByte/s - Befriedigend	108/115 MByte/s - Sehr gut	107/115 MByte/s	108/115 MByte/s - Sehr gut	11/11 MByte/s - Ungenügend
LAN-Leistung zweiter Port Senden/Empfangen	109/115 MByte/s - Sehr gut	79/96 MByte/s - Befriedigend	-	-	-
Schlechtere PCI-Leistung bei LAN-Last	Port 1: Ja, Port 2: Nein	Port 1: Nein, Port 2: Ja	Nein	Nein	Nein
Kompatibilität: Speicher	Alle Module bestanden	Alle Module bestanden	Alle Module bestanden	Alle Module bestanden	Alle Module bestanden
Kompatibilität: Grafikkarten	Alle Karten bestanden	Alle Karten bestanden	Alle Karten bestanden	Alle Karten bestanden	Alle Karten bestanden
Kompatibilität: CPU-Kühler	Alle Kühler bestanden	Alle Kühler bestanden	Alle Kühler bestanden	Alle Kühler bestanden	Alle Kühler bestanden
PC ACTION-Stabilitätstest	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
FAZIT	+ Ausstattung + Lautlose Kühlung - Relativ teuer GESAMT 1,51	+ Bestes OC-BIOS + Tadelloses Layout - Speicherwahl GESAMT 1,62	+ Sehr guter Preis + Lautlose Kühlung - Wenig Ausstattung GESAMT 1,63	+ SLI zum guten Preis + Leistung + BIOS top - Wenig Ausstattung GESAMT 1,64	+ AGP, PCI-E, AM2, 939 + Sehr günstig - Probleme mit 1T GESAMT 2,07

* Dungeon Siege 2, Athlon 64 4000+, 1.024 MByte DDR400-RAM, 1.024x768, kein FSAA/AF, EAX

»Sucht Anschluss: Grafikkarte.«



»Der Bus hatte ein Buch überfahren.«

»Erwischt: Schwarzseher.«

Die X1900 GT Powercolor von Tul ist bei vielen Spielen schneller als eine Geforce 7900 GT und bietet ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Lediglich die hohe Chip-Temperatur stört.

Das K2 von Raptor Gaming punktet mit einer übersichtlichen Standard-Tastenanordnung und Makrobelegungen. Eine Tastenbeleuchtung suchen Sie jedoch vergebens.

Der leistungsstarke Core-Duo-Prozessor und die sehr flotte 7900-GTX-Go-Grafikkarte machen das XPS M1710 zu einem idealen, wenn auch nicht ganz billigen Notebook für Spieler.

Grafikkarte (PCI-Express): Tul

Powercolor X1900 GT

PREIS	Ca. € 250,-
PREIS/LEISTUNG	Gut
INFO	www.powercolor.com.tw

- \+ Im 2D-Betrieb sehr leise
- \+ Preis/Leistung
- − Keine Übertaktung möglich
- − Hohe Temperatur

AUSSTATTUNG	2,25
EIGENSCHAFTEN	2,42
LEISTUNG	2,27
GESAMTWERTUNG	2,29

Diese Grafikkarte des Herstellers Tul ist eine ernst zu nehmende Konkurrenz für 7900-GT-Karten. Doch wie schneidet die Plantine in unserem Herz-und-Nieren-Test ab?

Mit 250 Euro gehört die Powercolor X1900 GT zu den preislich attraktivsten Ati-Karten. Im Vergleich zur X1900 XT besitzt sie nicht 48, sondern nur 36 Pixel-Shader-ALUs. Identisch sind hingegen die acht Vertex-Shader-Einheiten. Unser Testmuster taktet mit 500/594 MHz (2D) bzw. 574/594 MHz (3D). Zum Testzeitpunkt war es nicht möglich, die Karte mit gängigen Programmen wie Powerstrip zu übertakten. Das Tul-Modell entspricht dem Ati-Referenzdesign, eine Lüftersteuerung sorgt für eine sehr geringe Arbeitslautstärke im Windows-Betrieb. Bei 3D-Anwendungen steigt der Lärmpegel allerdings auf 3,1 Sone. Bedenklich ist dabei die hohe Chip-Temperatur von gemessenen 92 Grad Celsius. Zum Lieferumfang gehören die Cyberlink-Programme Power DVD und Power Producer DVD sowie ein Adapter für den Video-Eingang/Ausgang. In *NfS: Most Wanted*, *Call of Duty 2* und *Half-Life 2: Episode 1* lässt die X1900 GT eine etwa gleich teure Geforce 7900 GT in 1.280x1.024 (4x AA, 8:1 AF) hinter sich. Nur in *Battlefield 2* liegt die Nvidia-Grafikkarte knapp vorn. Daniel Waadt

Tastatur: Raptor Gaming

K2

PREIS	Ca. € 50,-
PREIS/LEISTUNG	Gut
INFO	www.raptor-gaming.de

- \+ Tastenlayout
- \+ Zusatzfunktionen
- \+ Handballenauflage
- − Keine Beleuchtung

AUSSTATTUNG	2,88
EIGENSCHAFTEN	1,72
LEISTUNG	1,65
GESAMTWERTUNG	1,91

Raptor Gaming bietet erneut eine speziell für PC-Spieler konzipierte Tastatur an. Wir zitieren den Nachfloger des K1 zum Probespielen ins Testlabor.

Schon nach den ersten am K2 geschriebenen Zeilen fällt die überdimensionale Größe der Haupttastenfläche auf. Dies kann dazu führen, dass Sie am Anfang häufiger zwei Tasten gleichzeitig drücken. Trotzdem gewöhnen Sie sich vermutlich schnell um. Die Tasten lassen sich dank des Standard-Layouts intuitiv bedienen, eine Beleuchtung für schlechte Lichtverhältnisse hat Raptor Gaming dem K2 allerdings nicht spendiert. Die F-Tasten liegen sehr eng beieinander und ähneln Notebook-Tasten. Das ist nichts für Spieler, die oft die F-Tasten nutzen. Beim K2 lassen sich per Software Tasten deaktivieren oder umbelegen. Ebenfalls möglich sind Makrobelegungen wie das gleichzeitige Ausführen von mehreren Befehlen auf einen einzelnen Tastendruck oder die Abfolge von Tasteneingaben. Allerdings zeichnet das K2 keine Zeitverzögerungen auf – Zauberabfolgen in *World of Warcraft* sind so beispielsweise nicht möglich. Das K2 richtet sich aufgrund seiner puristischen Auslegung eher an Fans von Shooter-Spielen und ist für diesen Zweck auch bestens geeignet. Lars Craemer

Notebook: Dell



XPS M1710

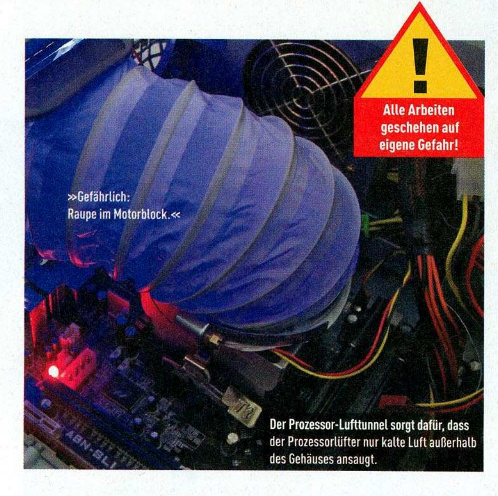
PREIS	Ca. € 2.700,-
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend
INFO	www.dell.de

- \+ Spieleleistung
- \+ Festplattenleistung
- \+ Software-Ausstattung
- \+ Reaktionsschnelles LCD

AUSSTATTUNG	1,49
EIGENSCHAFTEN	1,31
LEISTUNG	1,91
GESAMTWERTUNG	1,71

Dell hat es endlich geschafft und uns ein Testmuster ihres neuen Spieler-Notebooks ins Labor gestellt. Wir haben es für Sie natürlich sofort unseren neuen Testmethoden unterzogen.

Dell setzt erstmalig einen Geforce Go 7900 GTX (500 Megahertz) mit 512 Megabyte Speicher (600 Megahertz) ein. Zudem rechnet im XPS 1710 ein Core Duo T2600 (2,16 Gigahertz) mit 2 Gigabyte (DDR2-667-SDRAM) Arbeitsspeicher. Weitere Ausstattungsmerkmale: 100-Gigabyte-Festplatte, DVD-Brenner und 17-Zoll-LCD (1.920x1.200). In *Call of Duty 2* (1.024x768, kein FSAA, kein AF) erreicht das Dell 87 Fps, in der nativen Auflösung des LCDs mit 2x FSAA sowie 4:1 AF liegt die Framerate immerhin noch bei 37 Fps. Die maximale Leuchtkraft beträgt gute 170 Candela pro Quadratmeter, die Interpolation sowie Helligkeitsverteilung sind gut. Dank der 25 Millisekunden Reaktionszeit treten in Spielen kaum Schlieren auf. Das XPS M1710 ist recht leise: In Windows sind es 0,5, im Spiel 0,9, während der DVD-Wiedergabe 1,3 und beim CD-Zugriff 2,0 Sone. Das Dell XPS M1710 schlägt den Vorgänger M170 in puncto Spieleleistung deutlich. Dazu kommt eine verbesserte Akkulaufzeit von etwa 160 Minuten. Auch im Vergleich mit anderen Notebooks mit einer 7900 GTX liegt das XPS M1710 klar an der Spitze. Marco Albert



Der Prozessor-Lufttunnel sorgt dafür, dass der Prozessorlüfter nur kalte Luft außerhalb des Gehäuses ansaugt.

PROZESSOR-LUFTTUNNEL

Der saugt was!

Ihrem Prozessor drohen die Schaltkreise durchzubrennen? Dann reduzieren Sie die Temperatur.

Nach dem Grafikkarten-Lufttunnels, den wir Ihnen in Ausgabe 8/2006 vorgestellt haben, kommt nun der Prozessor an die Reihe. Funktioniert das simple Bauprinzip auch beim Herzstück eines jeden PCs? Unter welchen Bedingungen reduzieren Sie damit die Temperatur der PC-Leistungszentrale? Wir klären auf.

DAS BAUPRINZIP

Ein geschlossenes PC-Gehäuse erhitzt sich relativ schnell, da Komponenten wie der Prozessor, die Grafikkarte, die Festplatte oder die Chips der Hauptplatine sehr viel Abwärme (nicht genutzte Wärmeenergie) produzieren. Im Normalfall sind die Gehäuselüfter nicht in der Lage, diese Abwärme optimal abzuführen. Um dem entgegenzuwirken, versorgen wir den Prozessorlüfter per Luftschlauch, den wir über den Prozessorkühler (Lüfter im Idealfall nicht größer als 80 Millimeter) stülpen, mit kalter Luft. Diese saugt er von außerhalb des Gehäuses an. Um einen optimalen Ansaugstrom zu erzeugen, befestigen wir am Ende des Luftschlauchs noch einen Gehäuselüfter, der die Luft direkt zum Kühler bläst.

DAS ARBEITSMATERIAL

Den Prozessor-Luftschlauch basteln Sie idealerweise aus einem Kunststoffschlauch, da dieser biegsam ist und er sich für jedes Gehäuse bequem und speziell zuschneiden lässt. Im Baumarkt finden Sie einen entsprechenden Luftschlauch, der ursprünglich für Trockner und Temperaturen von bis zu 80 Grad Celsius konzipiert ist. Im Labor erweist sich das Material des Trocknerschlauches als eindeutig nicht brennbar – nach dem Anzünden des Schlauches erlischt das Feuer sofort. Perfekt! Bei einem Prozessorkühler mit einem 80-Millimeter-Lüfter ist ein Schlauch mit zehn Zentimetern Durchmesser ideal. Der rund zehn Euro teure Schlauch ist einen Meter lang. Davon benötigen Sie aber je nach Gehäuse nur rund 20 Zentimeter. Ideal zur Befestigung am Lüfter sind Schlauchklemmen – notfalls reicht Klebeband. Wir empfehlen, am Anfang des Lufttunnels einen 80-Millimeter-Lüfter zu platzieren. Da dieser mit einer Spannung von zwölf Volt vermutlich zu laut ist, zeigen wir Ihnen in der Bauanleitung unter Punkt vier zusätzlich noch, wie Sie aus einem normalen 4-Pin-auf-3-Pin-Adapter einen 7-Volt-Adapter konstruieren.

DIE TESTERGEBNISSE

Wenn wir den Prozessorlüfter unseres Thermaltake Silent Boost mit einem 7-Volt-Adapter (0,6 Sone) herunterregeln, bekommen wir mit dem Athlon 64 FX-55 Hitzeprobleme. Die Temperatur steigt auf 87 Grad Celsius an. Mithilfe eines Lufttunnels (ohne Zusatzlüfter) fällt die Temperatur auf 78 Grad Celsius. Noch effektiver ist die Konstruktion, wenn Sie im Lufttunnel zusätzlich einen Gehäuselüfter anbringen, damit dieser die kalte Luft direkt auf den Prozessor-Lüfter bläst (67 Grad Celsius gemessen). Wenn Sie diesen zweiten Lüfter mit sieben Volt betreiben, ist der PC kaum lauter als mit einem Prozessorlüfter (0,7 Sone). Im 12-Volt-Betrieb messen wir zwar nur 69 Grad Celsius, der Prozessorlüfter ist dann aber mit gemessenen 2,8 Sone nicht gerade ein Leisetreter (Lautheit-Messung bei offenem Gehäuse). Mit montiertem Lufttunnel und zusätzlichem Lüfter fällt die Temperatur auf 59 respektive 53 Grad Celsius (sieben/zwölf Volt).

FAZIT: PROZESSOR-LUFTTUNNEL

Das Bauprinzip ist sehr effektiv und senkt die Prozessor-Temperatur um bis zu 20 Grad Celsius. Allerdings ist der Kunststoff-Luftschlauch teurer als das Holzstück für den Grafikkarten-Lufttunnel. Wenn Sie Ihre Prozessor-Temperatur aber in heißen Sommermonaten in den Griff kriegen möchten, kommen Sie um diese Lösung kaum herum. Ein durch den Lufttunnel verursachtes Feuer im PC ist übrigens nicht zu befürchten.

Daniel Waadt

Arbeitsmaterial: Prozessor-Lufttunnel

Kunststoff-Luftschlauch
Circa zehn Euro



Schlauchklemme
Circa drei Euro

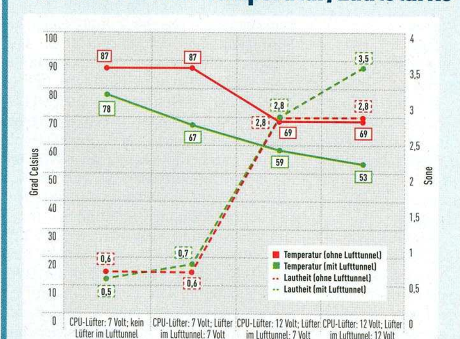




80-Millimeter-Lüfter
Circa sechs Euro

4-Pin-auf-3-Pin-Adapter
Circa zwei Euro

Athlon 64 FX-55: Temperatur/Lautstärke



Wichtiger Hinweis: Vor allem für Besitzer von Silent-PCs ist die Tunnelkonstruktion sehr empfehlenswert. Die Variante mit Gehäuselüfter am Ende des Prozessor-Tunnels pumpt die kalte Luft direkt in den Luftschlauch und verbessert das Gesamtergebnis deutlich. Die Lautstärke-Messungen führten wir bei offenem Gehäuse durch.

Bauanleitung: Prozessor-Lufttunnel und 7-Volt-Adapter

A Befestigung



Optimal eignet sich ein Luftschlauch mit einem Durchmesser von zehn Zentimetern. So können Sie noch direkt im Luftschlauch einen 80-Millimeter-Gehäuselüfter anbringen, der dann die kalte Luft direkt zum Prozessorlüfter befördert.



Das weit verbreitete Chieftec-CS-601-Gehäuse (unter anderem bei www.caseking.de erhältlich), bietet optimale Halterungen für einen Gehäuselüfter. Es reicht aus, den Luftschlauch über den Lüfter zu stülpen und den Lüfter inklusive Luftschlauch auf die Halterung zu stecken.





Wollen Sie den Lüfter am Gehäuse festschrauben, sollten Sie den Luftschlauch mithilfe einer Schlauchklemme befestigen (Bild oben). Zur Not reichen Kabelbinder (Bild rechts).

B Luftschlauch zuschneiden und befestigen



Befestigen Sie den Luftschlauch zunächst am Gehäuse und legen Sie ihn über den CPU-Kühler, um die Länge abzuschätzen. Mit einem Messer schneiden Sie den Schlauch zu.



Drähte, die Sie beim Zuschneiden mit einer Zange abzwicken (Bild rechts), sorgen für die notwendige Stabilität im Luftschlauch.

Verwenden Sie ein Klebeband, um den freistehenden Draht zu befestigen (Bild oben). Eine Schlauchklemme sorgt für den Halt am Prozessorkühler (rechts).

C Ergebnis: CPU-Lufttunnel

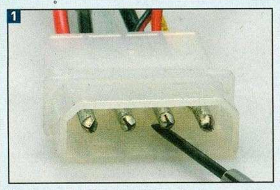
Der Luftschlauch saugt die kalte Luft außerhalb des Gehäuses an. Ein zusätzlicher Lüfter im Luftschlauch verbessert die Kühlung im Test um weitere elf Grad Celsius.



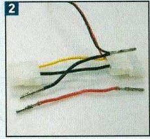


Den Prozessor-Lufttunnel können Sie in relativ kurzer Zeit montieren. Wir verbesserten so bei unserem AMD-Prozessor die Kühlleistung um bis zu 20 Grad Celsius.

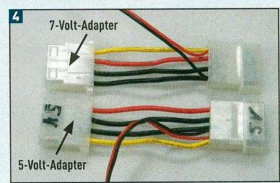
C 7-Volt-Adapter selbst gebaut



Mit einem spitzen Gegenstand biegen Sie die Halterungen an den Pins, sodass Sie die einzelnen Drähte herausnehmen können.



Um aus einem 12-Volt-Adapter einen 7- oder 5-Volt-Adapter zu basteln, ordnen Sie nur die Kabel anders. Entfernen Sie zunächst das rote und das schwarze Kabel mit angeschlossenem 3-Pin-Adapter (Bild oben links). Bevor Sie die Kabel wieder einstecken, biegen Sie die Befestigungshaken nach außen (oben rechts).



Der obere Adapter zeigt die Anordnung der Kabel eines 7-Volt-Adapters. Zum Vergleich sehen Sie darunter einen 5-Volt-Adapter.

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Call of Duty 2* und *Quake 4* ** Abgewertet

AGP-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)* 1.024 x 768	Fps (4x AA/8:1 AF)* 1.280 x 1.024	Wertung
Gainward Bliss 7800 GS+	ca. € 360,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	450/625 MHz	0,9 Sone	76,2 Fps	44,5 Fps	2,01
Gainward Bliss 7800 GS	ca. € 350,-	Geforce 7800 GS	512 DDR3 [1,4 ns]	425/625 MHz	0,4 Sone	74,9 Fps	39,3 Fps	2,09
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 270,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	2,9 Sone	70,2 Fps	33,4 Fps	2,27
HIS X1600 Pro IceQ AGP	ca. € 110,-	Radeon X1600 Pro	256 DDR2 [3,5 ns]	500/396 MHz	2 Sone	38,1 Fps	14,5 Fps	2,99
Leadtek Winfast A6600GT TDH	ca. € 120,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2 ns]	500/450 MHz	1,2 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
MSI NX6600GT-VTD128	ca. € 140,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2 ns]	500/450 MHz	1,6 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
Sapphire Radeon X1600 Pro	ca. € 110,-	Radeon X1600 Pro	256 DDR2 [2,5 ns]	500/405 MHz	1,3 Sone	38,1 Fps	14,5 Fps	3,00

PCI-EXPRESS-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)* 1.280 x 1.024	Fps (4x AA/8:1 AF)* 1.280 x 1.024	Wertung
Asus EN7950GX2	ca. € 530,-	Geforce 7950 GX2	1.024 DDR3 [1,4 ns]	500/600 MHz	3,2 Sone	88 Fps	83,8 Fps	1,48
Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme	ca. € 500,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	675/830 MHz	0,7 Sone	82,5 Fps	53,4 Fps	1,61
Sapphire Toxic X1900 XTX	ca. € 540,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	2,3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,63
MSI NX7900GTX-T2D512E	ca. € 450,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,66
Gainward Bliss 7900 GTX PCX	ca. € 450,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,67
Asus EAX1900XTX	ca. € 450,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	4 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,68
Club 3D Radeon X1900 XTX	ca. € 470,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 [1,1 ns]	648/774 MHz	3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,69
His X1800 XT OC Edition	ca. € 270,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	695/792 MHz	2,8 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,80
Sapphire Radeon X1900 XT	ca. € 340,-	Radeon X1900 XT	512 DDR3 [1,1 ns]	621/720 MHz	4,1 Sone	86,5 Fps	53,8 Fps	1,83
MSI RX1800XT-VT2D512E	ca. € 350,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,84
Sapphire Radeon X1800 XT/256	ca. € 240,-	Radeon X1800 XT	256 DDR3 [1,2 ns]	621/747 MHz	3 Sone	77 Fps	49,7 Fps	1,94
Leadtek PX7900GT TDH	ca. € 270,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	450/660 MHz	0,6 Sone	76,5 Fps	41,5 Fps	1,94
MSI NX7900GT-VT2D256E-HD	ca. € 280,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	500/765 MHz	2,4 Sone	77,2 Fps	45,7 Fps	1,96
Xfx GF 7900 GT 520M VIVO	ca. € 270,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/750 MHz	3,9 Sone	77,2 Fps	46,5 Fps	2,00
Ati All-in-Wonder X1900	ca. € 410,-	Radeon X1900 AiW	256 DDR3 [1,4 ns]	500/480 MHz	2,1 Sone	82,7 Fps	41,1 Fps	2,00
Asus EN7900GT TOP	ca. € 290,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/720 MHz	2,4 Sone	79,4 Fps	45,9 Fps	2,03
Asus EN7800GTX	ca. € 360,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430/600 MHz	1,2 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,03**
Leadtek Winfast PX7800GTX TDH	ca. € 430,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430/600 MHz	1,4 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,04**
Gainward Bliss 7900 GT PCX GS	ca. € 360,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	4 Sone	80,5 Fps	46,5 Fps	2,11
MSI NX7900GT-VT2D256EZ	ca. € 270,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	450/660 MHz	Passiv	76,5 Fps	41,5 Fps	2,11
Sapphire Radeon X1900 GT	ca. € 280,-	Radeon X1900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	574/594 MHz	2,6 Sone	76,5 Fps	38,3 Fps	2,18
HIS Radeon X1800 GTO IceQ3	ca. € 220,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	520/495 MHz	0,8 Sone	71,8 Fps	33,7 Fps	2,18
Asus EN7600GT Silent	ca. € 180,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	Passiv	68,5 Fps	33 Fps	2,23
MSI RX1800 XL-VT2D256E	ca. € 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500/495 MHz	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,23**
Sapphire Radeon X1800 XL	ca. € 330,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500/495 MHz	4,5 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,27**
Sapphire Radeon X1800 GTO	ca. € 200,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	500/495 MHz	4,5 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,28
Tul Powercolor X1800 GTO	ca. € 180,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	500/495 MHz	4,2 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,34

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 730BF	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	-	1,82
Asus PM17TU	ca. € 260,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Eizo Flexscan M1700	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Benq FP71V	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	1,95
Acer AL1751bs	ca. € 260,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 300 cd/m2	-	1,97
Philips 170X6	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	38 bis 210 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	2,02
Iiyama Prolite E431S	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 290 cd/m2	Lautsprecher	2,09
Maxdata Belinea 101730	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 250 cd/m2	Lautsprecher	2,12

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m2	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 330,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m2	Software-OSD	1,76
Eizo Flexscan M1950	ca. € 700,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	25 bis 225 cd/m2	USB-Hub, Lichtsensor	1,79
Viewsonic VX922	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,80
Acer AL1951Cs	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m2	Lautsprecher	1,82
Samsung Syncmaster 930BF	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86
Benq FP91GX	ca. € 260,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 250 cd/m2	-	1,86
Viewsonic VX924	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m2	-	1,90
Maxdata Belinea 10 19 27	ca. € 260,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 240 cd/m2	Lautsprecher	1,91
Viewsonic VP930	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	60 bis 245 cd/m2	-	1,92
LG L1932P	ca. € 410,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 260 cd/m2	-	1,94
Hyundai Imagequest L90D+	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m2	-	2,07
Samsung Syncmaster 940B	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 300 cd/m2	Pivot	2,07

20 BIS 24 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.400,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m2	USB-Hub	1,68
Samsung Syncmaster 244T (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	22 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 350 cd/m2	USB-Hub	1,86
Viewsonic VX2025wm (20 Zoll)	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	35 bis 300 cd/m2	-	1,88
FSC Scenicview P24-1W (24 Zoll)	ca. € 1.300,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	21 ms	Sehr gut	Gut	85 bis 430 cd/m2	USB-Hub	1,92
Dell Ultrasharp 2407WFP (24 Zoll)	ca. € 1.200,-	DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 430 cd/m2	9-in-1-Kartenleser, USB-Hub	1,94
Acer AL2423W (24 Zoll)	ca. € 1.000,-	D-Sub, DVI-D	19 ms	Sehr gut	Gut	150 bis 400 cd/m2	Lautsprecher	2,01

HAUPTPLATINEN

* Abgewertet, alte Testmethoden

SOCKEL 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, OPTERON

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 150,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	–	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 140,-	RD580	0305/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Premium	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1009/1.02	–	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,51
Asus A8N-SLI Deluxe	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	–	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire	–	Bestanden	–	1,60*
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 110,-	Nforce4 Ultra	NF4LD406/R.AE1	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,62
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 70,-	Nforce4	F11/1.1	–	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,63
Abit KN8 SLI	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI SE	ca. € 75,-	Nforce4 SLI	0502/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Biostar Tforce4 U	ca. € 80,-	Nforce4 Ultra	nf4uaa20/1.0	1	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Headset	Gut	Bestanden	Bestanden	1,66
Asus A8N-SLI	ca. € 95,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	–	3	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	–	Bestanden	–	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 150,-	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Audigy 2, Heatpipe mit Lüft.	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
MSI K8N Diamond-54G	ca. € 170,-	Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	–	3	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, WLAN	–	Bestanden	–	1,71*
Epox 9NPA+ Ultra	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	–	Bestanden	–	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,77*
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 140,-	RD480	A11/A03	–	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Diag.-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 100,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	–	Bestanden	–	1,85*
Asrock 939SLI-eSATA2	ca. € 60,-	Uli 1697	1.10/1.01	-	3	x16 (2), x1 (1)	100 MBit/s	4x SATA, Future CPU Port	Gut	Bestanden	Bestanden	1,94
Abit AN8 SLI	ca. € 120,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Diag.-LED	–	Bestanden	–	1,95*
Epox 9NPA7I	ca. € 70,-	Nforce4	10-03-2005/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	100 MBit/s	4x SATA	–	Bestanden	–	1,96*
Elitegroup KV2 Lite	ca. € 65,-	K8T800 Pro	1.2B/1.0	1	5	–	100 MBit/s	2x SATA, Frontblende	–	Bestanden	–	2,01*
Sapphire Pure Crossfire Adv.	ca. € 120,-	RD580	2K060328B/-	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000/100 MBit/s	6x SATA	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	2,06
Asrock 939Dual-SATA2	ca. € 45,-	Uli 1695	2.10/1.05	1	3	x16 (1), x1 (1)	100 MBit/s	3x SATA, Future CPU Port	–	Bestanden	Gut	2,07
Asus A8R-MVP	ca. € 80,-	RD480	0201/1.02G	–	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	LAN nicht best.	2,10



SOCKEL AM2 - SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 160,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 (2), x4, (1) x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wi-Fi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,41
Foxconn C51XEM2AA	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	612W1P20/-	-	2	x16 (2), x4, (1) x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 3x Firewire, Diag-LEDs	Befriedigend	0,7 Sone	Bestanden	Bestanden	1,69
MSI K9N SLI Platinum	ca. € 110,-	Nforce 570 SLI	1.1/1.0	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,69
Asrock AM2NF4G-SATA2	ca. € 55,-	GF 6100/NF 410	1.10/1.03	-	2	x16 (1), x1 (1)	100 MBit/s	2x SATA	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,12
MSI K9N Neo	ca. € 65,-	Nforce 550	1.3/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA	Mangelhaft	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,14



SOCKEL 775 - PENTIUM 4, PENTIUM 4 EE, CELERON D

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5N32-SLI Deluxe	ca. € 180,-	Nforce4 SLIx16	0202/1.01	–	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte 8N-SLI Quad Royal	ca. € 210,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.1	-	1	x16 (4), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus P5WD2 Premium Wifi-TV	ca. € 290,-	955X	0205/1.02	–	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	–	Bestanden	–	1,79*
Abit Fatality AA8XE	ca. € 150,-	925XE	1.0/1.0	–	2	x16 (1), x1 (2)	1.000 & 100 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	–	Bestanden	–	1,79*
Epox 5NVA+ SLI	ca. € 190,-	Nforce4 SLI IE	5522/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, SATA-Kit	-	Bestanden	-	1,91*
Gigabyte 8N-SLI Pro	ca. € 90,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,98*
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	ca. € 220,-	945P	0306/1.02	–	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	–	Teilbestanden	–	2,04*
Asus P5AD2 Premium Wifi-TV	ca. € 160,-	925XE	1004/1.02	–	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	–	Bestanden	–	2,06*
Aopen i915Ga-HFS (So479)	ca. € 200,-	915G	A/1.01	–	2	x16 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Kühler	-	Bestanden	–	2,10*
MSI 865PE Neo3-F	ca. € 60,-	865PE	5.20/3	1	5	–	1.000 MBit/s	2x SATA	–	Bestanden	–	2,10*
Gigabyte 8I955X Royal	ca. € 190,-	955X	F5/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Bluetooth	–	Bestanden	–	2,13*
Abit AW8-Max	ca. € 180,-	955X	1.0/1.0	–	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	–	Bestanden	–	2,23*



ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR UNBUFFERED

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
Crucial Ballistix BL2KIT6464Z402	ca. € 110,-	2x 512 MByte, DDR400	280 MHz DDR, 2,8 Volt	2-2-2-6	1,5-2-2-5	1,51
Corsair TWINX1024-3200XL	ca. € 220,-	2x 512 MByte, DDR400	270 MHz DDR, 3,2 Volt	2-2-2-5	1,5-2-2-5	1,54
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505	ca. € 110,-	2x 512 MByte, DDR500	280 MHz DDR, 2,8 Volt	2,5-4-4-8	1,5-2-2-5	1,62
Corsair TWINX1024-3500LLPRO Single-sided	ca. € 170,-	2x 512 MByte, DDR433	280 MHz DDR, 3 Volt	2-3-2-6	2-3-2-6	1,65
Corsair TWINX2048-3500LLPRO	ca. € 270,-	2x 1.024 MByte, DDR438	240 MHz DDR, 3,2 Volt	2-3-2-6	1,5-2-2-5	1,74
G.Skill F1-3200PHU2-2GBZX	ca. € 190,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-2-5	2-3-2-5	1,76
OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K	ca. € 200,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-3-8	2-3-3-6	1,80
Corsair TWINX2048-4400PRO	ca. € 290,-	2x 1.024 MByte, DDR550	270 MHz DDR, 3 Volt	3-3-3-8	2-3-3-6	1,85
G.Skill F1-4000BIU2-2GBHV	ca. € 290,-	2x 1.024 MByte, DDR500	260 MHz DDR, 2,8 Volt	3-3-2-8	2,5-3-3-7	1,88



PROZESSOR-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Noisebudget 92-100W	www.noisemagic.de	ca. € 50,-	754, 939, 940	0,5/0,3 Sone	52/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,49
Thermalright Noisemagic XP-120	www.pc-world.de	ca. € 85,-	754, 939, 940, 478	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,55
Thermalright Noisemagic SI-120 NMT FGL	www.pc-world.de	ca. € 85,-	754, 939, 940, 478	0,8/0,4 Sone	51/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,56
Thermaltake Big Typhoon	www.thermaltake.de	ca. € 30,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,5 Sone	53/63 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	ca. € 45,-	478, 775, 754, 939, 940	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57
Aerocool GT-1000	www.pc-icebox.de	ca. € 35,-	478, 775, 754, 939, 940, A	1/0,8 Sone	51/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,60
EKL V8	www.ekl-ag.de	ca. € 35,-	478, 775, 754, 939, 940	1,5/0,6 Sone	54/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,63
Zalman CNPS7700-Cu	www.pc-cooling.de	ca. € 35,-	478, 775, 754, 939, 940, A	1,8/0,8 Sone	50/53 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,64
Scythe Katana	www.caseking.de	ca. € 20,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,4 Sone	51/66 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,65
Akasa Evo 120 AK-920 – Amber Edition	www.caseking.de	ca. € 35,-	754, 939, 940, 478, 775	2,6/0,7 Sone	50/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,66
EKL Soldered64 3HP L	www.ekl-ag.de	ca. € 30,-	754, 939, 940	1,1/0,4 Sone	53/68 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,67
Scythe Shogun	www.jet-computer.de	ca. € 50,-	478, 775, 754, 939, 940	1,4/0,6 Sone	47/56 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,67
Arctic Cooling Freezer 64 Pro	www.arctic-cooling.de	ca. € 15,-	754, 939, 940	1,2/0,4 Sone	52/70 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,72
Sharkoon Red Shock	www.alternate.de	ca. € 25,-	754, 939, 940, 478, 775	2,6/0,9 Sone	51/61 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,78



VGA-KÜHLER

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Lüfter	Lautheit (12 V)	Temperatur 3D (Chip)	Ideal für ...	Wertung
Zalman VF900-Cu	www.zalman.co.kr	ca. € 30,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	47 Grad Celsius (Geforce 7900 GT)	GF6/7 und Radeon-Serie	1,80
Zalman VF700-Cu LED	www.zalman.co.kr	ca. € 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	68 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7 und Radeon-Serie	1,87
Zalman VF700-AlCu	www.zalman.co.kr	ca. € 20,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	71 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7 und Radeon-Serie	1,88
Arctic Cooling Ati Silencer 5	www.arctic-cooling.com	ca. € 15,-	Ja (75 mm)	1 Sone	60 Grad Celsius (Radeon X850 XT)	X800/X850-Serie	1,88
Arctic Cooling Accelero X1	www.arctic-cooling.de	ca. € 20,-	Ja (60 mm)	0,8 Sone	60 Grad Celsius (Geforce 7800 GT)	6800- und 7800-Serie	1,95
Sytrin Ku Formula VF1 Plus	www.alternate.de	ca. € 25,-	Ja (80 mm)	0,5 Sone	53 Grad Celsius (Geforce 7900 GT)	GF6- und Radeon-Serie	1,96



NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamtleistung	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
Noise Magic Liberty ELT400AWT	www.pc-world.de	ca. € 110,-	400 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,3/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,84
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	ca. € 80,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	ca. € 90,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Be quiet! BQT P6-430-W Pro	www.be-quiet.de	ca. € 80,-	430 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,5/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,96
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	ca. € 80,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00



GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. Prozessor/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Silverstone TJ07	ca. € 290,-	7 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll)	2x 92 mm, 4x 120 mm	Normal (13 Kilo)	42/89/37 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,83
Cooler Master Stacker 830	ca. € 200,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 4x 140 mm	Normal (15 Kilo)	44/89/41 Grad Celsius	32 dB(A), 1,2 Sone	1,97
Thermaltake Tai-Chi	ca. € 240,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	2x 120 mm	Schwer (20 Kilo)	43/88/41 Grad Celsius	34 dB(A), 1,7 Sone	1,99
Antec P150	ca. € 115,-	3 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 120 mm, 2x 92 mm	Normal (12 Kilo)	47/87/48 Grad Celsius	30 dB(A), 1 Sone	2,16
Aerocool Aeroengine II	ca. € 65,-	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 1x 140 mm	Leicht (7 Kilo)	43/88/43 Grad Celsius	37 dB(A), 2,2 Sone	2,26



FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/ Transfer Schreiben*	Wertung
WD WDC WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 230,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1 Sone / 4,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,84
Seagate ST3750640AS	ca. € 380,-	SATA II	750 GByte	7.200	0,9 Sone / 2 Sone	13,3 ms	16 MByte	65,5 MByte/s / 57,6 MByte/s	1,85
WD WDC WD1500AHFD-00RAR0	ca. € 280,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1,2 Sone / 4,5 Sone	8,4 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,86
Samsung HD400LJ	ca. € 130,-	SATA II	381,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,4 Sone	15,5 ms	8 MByte	64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s	1,92
Samsung SP2504C	ca. € 70,-	SATA II	238,5 GByte	7.200	0,6 Sone / 1,9 Sone	14,2 ms	8 MByte	60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s	1,98

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

	Preis	Schnittstelle	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Plextor PX-760A	ca. € 85,-	IDE	2,9 Sone / 40 dB(A)	18x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,72
Samsung SH-W163A	ca. € 50,-	SATA	2,3 Sone / 38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,76
Benq DW1655	ca. € 50,-	IDE	3,5 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,94
Lite-On SHM-165P6S	ca. € 50,-	IDE	3,3 Sone / 42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,00
Philips DVDR1660K	ca. € 45,-	IDE	4 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:08 Minuten	6:22 Minuten	4:45 Minuten	2,02

STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigaworks T20	ca. € 80,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Terratec Home Arena TXR 335	ca. € 50,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	ca. € 65,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	ca. € 45,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34



MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 390,-	7+1	700 Watt	–	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Creative Gigaworks G500	ca. € 150,-	5+1	310 Watt	–	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	–	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 280,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,84



SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 100,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV	ca. € 40,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32



LABORBERICHT

Sapphire X1600 Pro HDMI



HERSTELLER Sapphire
PREIS ca.€ 140,-
WEBSEITE www.sapphiretech.com
PREIS/LEISTUNG Befriedigend
GESAMT **3,11**

+ Sehr leise
+ HDMI-fähig
- Schlechte 3D-Leistung
- Recht teuer

Die Grafikkarte ist mit 256 Megabyte Videospeicher ausgestattet. Der Grafikprozessor läuft mit 500 und der Speicher mit 400 Megahertz. Mit einer Lautstärke von 0,2 bis 0,5 Sone ist die X1600-Pro-Karte sehr leise. Die Temperatur des Grafikprozessors liegt bei 3D-Anwendungen unter 79 Grad Celsius. Zum Lieferumfang gehören ein zwei Meter langes HDMI-Kabel sowie ein HDMI-DVI-Adapter, um kopiergeschützte Inhalte auf dem Monitor zu sehen. Die 3D-Leistung der Sapphire X1600 Pro HDMI ist aber für ruckelfreies Spielen zu schwach. (jh)

Corsair Flash Voyager 4 GByte

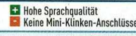


HERSTELLER Corsair
PREIS ca.€ 90,-
WEBSEITE www.corsair.com
PREIS/LEISTUNG Gut
GESAMT **2,16**

+ Große Speicherkapazität
+ Günstig
- Nicht bootfähig
- Schlechte Schreibleistung

Die Kapazität des Flash Voyager beträgt stolze vier Gigabyte. Der USB-2.0-Stick ist stoßfest und wasserdicht. Der Flash-Speicher liest mit einer Geschwindigkeit von 17,1 Megabyte pro Sekunde und schreibt mit langsamen 7,1. Zum Lieferumfang gehören ein Verlängerungskabel und eine Trageschnur. Laut Hersteller ist der Stick bootfähig. Dies konnten wir in unserem Test jedoch nicht bestätigen. Wer einen günstigen USB-2.0-Stick mit vier Gigabyte sucht und wenig Wert auf die Schreibleistung legt, greift sich den Flash Voyager. (jh)

Plantronics .Audio 510 USB

HERSTELLER Plantronics
PREIS ca.€ 45,-
WEBSEITE www.plantronics.com
PREIS/LEISTUNG Noch gut
GESAMT **1,74**

+ Guter Tragekomfort
+ Hohe Klangqualität
+ Hohe Sprachqualität
- Keine Mini-Klinken-Anschlüsse

Das .Audio 510 verfügt über eine integrierte Soundkarte, die Verbindung mit dem Rechner erfolgt via USB. Mit der Kabelfernbedienung regulieren Sie nicht nur die Lautstärke, sondern auch das Mikrofon stumm schalten. Ohrmuscheln und Kopfbügel sind ordentlich gepolstert – ein guter Tragekomfort ist ergo gegeben. Klang- und Sprachqualität haben unseren Test mit „Gut bis sehr gut" bestanden. Aufgrund des USB-Anschlusses eignet sich das Plantronics .Audio 510 USB besonders für mobile Anwender. (jh)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 75,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer	ca. € 65,-	4 Meter	360 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,59
Raptor-Gaming H1	ca. € 85,-	3,5 Meter	234 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,65
Plantronics .Audio 350	ca. € 45,-	2,9 Meter	160 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,74
Sharkoon Gamer Headset GHS1	ca. € 20,-	2,5 Meter	200 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,84
Hama HS-510	ca. € 30,-	2,1 Meter	310 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	2,10



MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G7	ca. € 60,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	400/800/2.000 dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,62
Logitech MX 518	ca. € 35,-	8 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	108 Gramm	Ja	Nein	1,65
Razer Copperhead	ca. € 55,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	2.000 dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,70
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	140 Gramm	Ja	Ja	1,71
Razer Krait	ca. € 35,-	3 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.600 dpi	80 Gramm	Ja	Nein	1,73
Logitech LX 7	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,77
Logitech MX 1000	ca. € 40,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	170 Gramm	Ja	Ja	1,78
Razer Diamondback	ca. € 40,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,78
Raptor Gaming M2	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	400-2.400 dpi	90-110 Gramm	Ja	Nein	1,78
Logitech G5	ca. € 50,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400/800/2.000 dpi	126-158 Gramm	Ja	Nein	1,83
Logitech MX400	ca. € 30,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,86
Genius Navigator 5000	ca. € 25,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	130 Gramm	Ja	Ja	2,03
General Keys RF Laser Mouse	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	160 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,40
Logitech Cordless Pilot	ca. € 15,-	3 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	120 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,54
Trust MI-7500X	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	140 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,56
Typhoon Office Laser Mouse	ca. € 30,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	150 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,58



TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,53
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	ca. € 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	23 + Zoomregler	Vorhanden	Eingeschränkt	1,86
Genius Ergomedia 700	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	33 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,95
Logitech Media Keyboard Elite	ca. € 20,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	33 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,96
Microsoft Comfort Curve Keyboard 2000	ca. € 20,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	10	–	Ja	2,04
Microsoft Internet Keyboard	ca. € 15,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	10	Vorhanden	Ja	2,07
Cherry G83-6105	ca. € 15,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	Keine	–	Ja	2,10



SPIELE-HARDWARE

LENKRÄDER

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	ca. € 90,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Gut	1,80
Logitech Momo Racing	ca. € 100,-	6 Tasten	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,96
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 50,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,98
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	2,00
Logitech Formula Force EX	ca. € 50,-	12 + Steuerkreuz	2 Schaltknöpfe	USB	Simulation/Arcade	Gut	Gut	2,07



GAMEPADS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,54
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,74
Logitech Rumblepad 2	ca. € 20,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,74
Speed-Link Independence 3in1 RF	ca. € 40,-	12	6 (digital & analog)	USB, Xbox, PS/2	Ja	2	Vorhanden	1,94



JOYSTICKS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 160,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 25,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70
Trust Predator QZ 501	ca. € 20,-	6 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	2,00



ENDKRASSE PCs

Der Einsteiger-PC

„Der Einsteiger-PC lässt sich bei Bedarf gut aufrüsten."

€ 580,-*

Komponente	Preis
PROZESSOR: AMD Athlon 64 3000+ (Sockel 939)	€ 70,-
KÜHLER: Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Hybrid)	€ 15,-
HAUPTPLATINE: Gigabyte K8NF-9 (Nforce4)	€ 65,-
ARBEITSSPEICHER: Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	€ 40,-
GRAFIKKARTE: MSI RX800-TD128E	€ 75,-
SOUNDKARTE: Onboard	-
FESTPLATTE: Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	€ 65,-
NETZTEIL: Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)	€ 30,-
GEHÄUSE: Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	€ 55,-

Der Aufsteiger-PC

„Bereits der kleine Conroe garantiert eine gute Spieleleistung."

€ 1.105,-*



Komponente	Preis
PROZESSOR: Intel Core 2 Duo E6300 (Sockel 775)	€ 210,-
KÜHLER: Arctic Cooling Freezer 7 Pro	€ 20,-
HAUPTPLATINE: Gigabyte 965P-DS3 (P965)	€ 65,-
ARBEITSSPEICHER: 2x Kingston DDR2-800, 512 MByte, CL4	€ 160,-
GRAFIKKARTE: Asus Extreme N7900GT	€ 285,-
SOUNDKARTE: Onboard	-
FESTPLATTE: Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	€ 65,-
NETZTEIL: Seasonic SS-500HT (500 Watt)	€ 80,-
GEHÄUSE: Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	€ 55,-

Der High-End-PC

„Der High-End-PC ist sehr schnell und für alle aktuellen Spiele und Anwendungen optimal geeignet."

€ 2.270,-*



Komponente	Preis
PROZESSOR: Intel Core 2 DuoE6700 (Sockel 775)	€ 560,-
KÜHLER: Zalman CNPS9500 LED	€ 50,-
HAUPTPLATINE: Asus P5W DH Deluxe (975X)	€ 200,-
ARBEITSSPEICHER: 2x OCZ DDR2-800, 1.024 MByte, CL4	€ 210,-
GRAFIKKARTE: 2x Sapphire Ati X1900 XT	€ 790,-
SOUNDKARTE: Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI)	€ 95,-
FESTPLATTE: Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	€ 65,-
NETZTEIL: Enermax Liberty (500 Watt)	€ 80,-
GEHÄUSE: Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	€ 55,-

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.

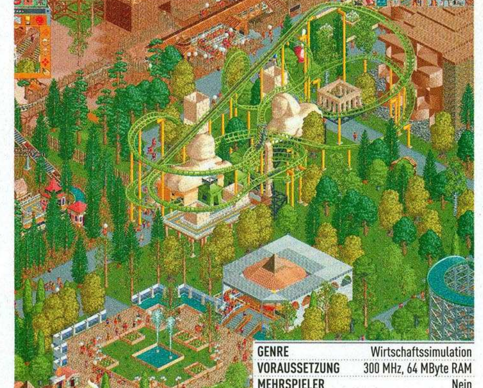


VOLLVERSION

Rollercoaster Tycoon 2

Gut gereihert ist halb gewonnen – so lautet das Motto der Wirtschaftssimulation *Rollercoaster Tycoon*. Bauen Sie Ihre eigenen Achterbahnen!

- Szenario-Editor
- Achterbahn-Editor
- Riesige Spielwelt
- 26 Missionen
- Tutorial
- PC ACTION-Wertung: 79%



GENRE	Wirtschaftssimulation
VORAUSSETZUNG	300 MHz, 64 MByte RAM
MEHRSPIELER	Nein
INTERNET	www.rollercoastertycoon2.com



ADD-ON

Gothic 2: Die Nacht des Raben

Im Erweiterungs-Pack zum grandiosen *Gothic 2* schlüpfen Sie erneut in die Rolle des namenlosen Helden und reisen durch neue Regionen.



ACHTUNG! Die *Gothic 2*-Vollversion finden Sie in der PC Games 10/06!

GENRE	Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	700 MHz, 256 MByte RAM
MEHRSPIELER	Nein
INTERNET	www.gothic2.com

- 4 neue Gilden
- Mehr als 100 neue Charaktere
- Über 10 zusätzliche Monstertypen
- 15 neue Waffen
- 12 neue Zaubersprüche
- PC ACTION-Wertung: 88%

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

DVD-Inhalt

Achtung!



Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs die DVD also einfach umdrehen!

Das pappt!

Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem!

Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan

Chefredakteur/Objektleitung Christian Bigge
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.) Joachim Hesse
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
(Adresse siehe Verlagsanschrift)

Leitender Redakteur Ahmet Iscitürk
Redaktion Spiele Andreas Bertits, Lukasz Ciszewski, Harald Fränkel, Alexander Frank, Ralph Wollner
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Community-Redakteur Marc Brehme
Mitarbeiter dieser Ausgabe Dr. Andreas Lober, Felix Lohmeier
Praktikanten Manuel Grundmann, Jan Hanke, Jürgen Krauß, Christian Schlütter, Thomas Schmitz, Sebastian Thöing
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchefs Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt

Layout Carola Giese (Ltg.), Alfonso Costanza, Silke Engler, Anja Grosler, Marco Leibetseder
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Carola Giese, © Activision
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Marketing Jeanette Haag
Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Ralph Wollner (Ltg.), Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung
Brigitte Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitte.asmus@computec.de
Ingo Daubner: Tel +49 911 2872-251; ingo.daubner@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2006: 520.000 Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882 882, Fax: +43 6246 882 52 77, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY. **Internationale Zeitschriften: Polen:** COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON. **Internationale Tageszeitungen: Polen:** PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

DIE PC ACTION 11/2006 ERSCHEINT AM 20. SEPTEMBER 2006.

Äktschn Män CRYSIS

BLAUER HIMMEL UND STRAHLENDE SONNE!

PALMEN, STRAND UND MEER...

EXOTISCH AUSSEHENDE EINHEIMISCHE IN LANDESTRACHT!

UND VERDAMMT GROSSES UNGEZIEFER!

BLAM! - BLAM! BLAM!

RATTA RATTA!

...GENAU WIE URLAUB AM MITTELMEER!

© '06 www.Gunjack.de

Die Computerspiele mit den schönsten Einrichtungsideen!



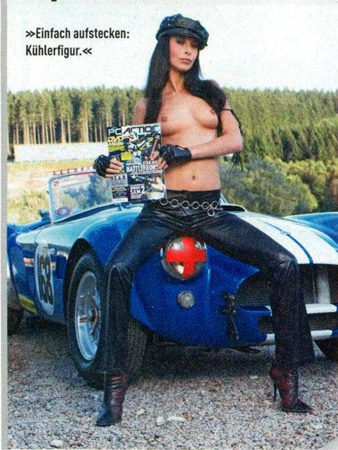




	PLATZ 1 Sakrileg	PLATZ 2 Prey	PLATZ 3 Die Gilde 2	PLATZ 4 Alliance: The Silent War	PLATZ 5 El Matador
MÖBELSTÜCK	In einer Zwischensequenz sieht man *Das letzte Abendmahl* an der Wand hängen. Ein tolles Gemälde von Leonardo da Vinci. **5,5**	Ein Dingsbums, das wie ein modernes Urinal mit Multimedia-Zeug aussieht. Solche Pinkelbecken wünschen wir uns in unserer Stammkneipe! **3,3**	*Die Gilde 2* überrascht durch eine Vielzahl von tollen Wohnideen. Schicke Sofas, prunkvolle Gemälde und spitzenmäßige Gardinen! **6,5**	Genau wie in *Die Gilde 2* finden sich hier luxuriöse Räumlichkeiten vom Allerfeinsten. Besonders schön sind die Stuckarbeiten an der Decke. **1,2**	Der Bürostuhl, den Sie oben im Bild sehen, hat es uns besonders angetan. Schlicht, elegant und funktionell. Da bleibt man gern sitzen! **2,2**
MATERIAL	Besteht aus Holz, Leinwand und Farbe. Wussten Sie eigentlich, dass Leonardo da Vinci homosexuell war? Das nur so am Rande. **83,5**	Wir sind oberflächlich und daher Oberflächen-Experten. Das Klo hier besteht ganz klar aus bestimmten Materialien und Lichtern. **17,5**	Da dieses Spiel in der Vergangenheit angesiedelt ist, besteht der ganze Krempel aus Naturmaterialien. So muss es sein! **87,5**	Edle Massivholzmöbel, kostbare Ölgemälde, viel Gold und feinstes Leder. Erinnert sehr an unsere Redaktionsräume. **46**	Das Ding besteht aus Plasik, Kunstleder und Kunststoff. Steckt also viel Kunst drin, weswegen der Stuhl ins Museum gehört! **25,5**
VERWENDUNGSMÖGLICHKEITEN	Kann man sich an die Wand hängen und angucken. Interessanter ist aber, dass der alte da Vinci auf zarte Knaben stand. **23,4**	Man kann es anschauen und anpinkeln. So wie unseren Redaktions-Affen Ralph Wollner, der dafür sogar etwas zahlt. **5,2**	Auf dem Bild sehen Sie eine Frau und ein Sofa. Da lässt sich eine Menge anstellen; was genau, verschweigen wir aus Jugendschutzgründen. **66,6**	Ideal für Diktatoren, Tyrannen und Chefredakteure, die ihre Untertanen gern in einem angenehmen Ambiente bis aufs Blut quälen. **12**	Man kann sich draufsetzen und dank der Rollen schnell im Kreis drehen. Ist aus dem Astronauten-Training der Nasa nicht wegzudenken! **15,5**
ERGEBNIS	19,6	11,1	8,5	4,6	3,6

FORMEL: (Möbelstück x Material) : Verwendungsmöglichkeiten = Ergebnis

Hupen erlaubt!



»Einfach aufstecken: Kühlerfigur.«

Marcel Jung von 10tacle (*GTR 2, Neocron*) weiß genau, was PC ACTION-Redakteure brauchen. Da er aber keine plastischen Chirurgen und Psychologen kennt, schickte er uns stattdessen alltägliche Bilder von typischen PC ACTION-Leserinnen. Na toll! Als ob wir nicht schon längst wüssten, dass unsere weibliche Klientel überdurchschnittlich sexy ist und sich gern beim Räkeln auf Oldtimer-Schlitten fotografieren lässt. Nächstes Mal bitte etwas mehr Fantasie!

Weltmeister im Falschparken

Alexander Dshanelidse (der heißt echt so) hat uns etwas mitzuteilen: „Hi PCA Team! Hier mal ein Bild, wenn man einen doofen Commander bie BF2 hat. Ich wollte losfliegen, und aufeinmal kam mir eine Fliege in den Propeller!!! Ich würde mich Freuen, wenn Ihr das Bild abdrucken würdet." Unser Lektor ist beim Korrekturlesen der E-Mail übrigens einfach umgefallen und verstorben.



»Neue Inszenierung: *Die Bremer Stadtmusikanten.*«

Bleib auf dem Teppich!



»Mensch, das sieht hier ja aus wie geleckt!«

„Da die perversen Computerspiel-Bilder auf eurer letzten Heftseite inzwischen zur Regelmäßigkeit geworden sind, wollte ich euch mal mein jüngstes ‚Werk' aus *Oblivion* zukommen lassen. Es muss ja nicht immer Alyx sein!", lässt uns Kai Günther wissen. Ob Günther sein zweiter Vorname oder bereits der Nachname ist, wissen wir nicht. So sparen wir uns jedenfalls die Nachname-Gebühr.

In letzter Minute*



ELVEON

Na, hat Ihnen die Ausgabe gefallen? Nein? Frechheit! Aber nächsten Monat wird alles noch viel besser. Neben dem Test von *Duke Nukem Forever* weihen wir Sie in alle Geheimnisse der Leipziger Games Convention und berichten, was uns die Star-Entwickler hinter verschlossenen Türen in den klimatisierten Hinterzimmern der Messe alles anvertraut haben, das dem Rest der Besuchermassen vorenthalten wurde. Ein Tipp: Unser Date mit id Software steht schon.

Außerdem ...
Weil die Unreal-Engine regiert, besuchen wir für Sie die Entwickler des Action-Gemetzels *Elveon* in Bratislava.

* Alle Angaben ohne Gewähr



Epilog

Ciszewski: Mit Gothic kann ich nichts anfangen. Auf Konzerten sind die Zuhörer immer so komisch weiß geschminkt und tragen dunkle Klamotten.

Hesse: Ich werde auch dunkle Klamotten tragen, Cistrollewski. AUF IHRER BEERDIGUNG!

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 20. SEPTEMBER 2006


WANNA PLAY?
DOA
DEAD OR ALIVE
Alleine sind sie unschlagbar - zusammen unwiderstehlich!
AB SEPTEMBER IM KINO!
IMPACT PICTURES
www.doa.film.de
Constantin Film